

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 1 BENGKALIS

SKRIPSI



OLEH:

INTAN FITRIA

11561203976

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
RIAU 2019**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET
DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 1 BENGKALIS**

Disusun oleh:

Intan Fitria
11561203976

SKRIPSI

Telah diterima dan disetujui untuk dimunaqasyahkan
Dalam Sidang Panitia Ujian Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Pekanbaru, 28 Oktober 2019

Pembimbing,

Dr. Vivik Shofiah, S.Psi, M.Si
NIP. 197610152005012004

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : Intan Fitria**NIM** : 11561203976**Judul Skripsi** : Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi.

Diuji pada :

Hari/ Tanggal : Rabu / 18 Desember 2019**Bertepatan dengan** : 21 Rabiul Akhir 1441 H**TIM PENGUJI**

Ketua,

(.....)

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd
NIP. 19680206 199303 2 001

Sekretaris,

(.....)

Dr. Vivik Shofiah, M.Si
NIP. 19761015 200501 2 004

Penguji I,

(.....)

Liliza Agustin, M.Psi., Psikolog
NIP. 130608040

Penguji II,

(.....)

Drs. Cipto Hadi, M.Pd
NIP. 19670708 199802 1 001

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

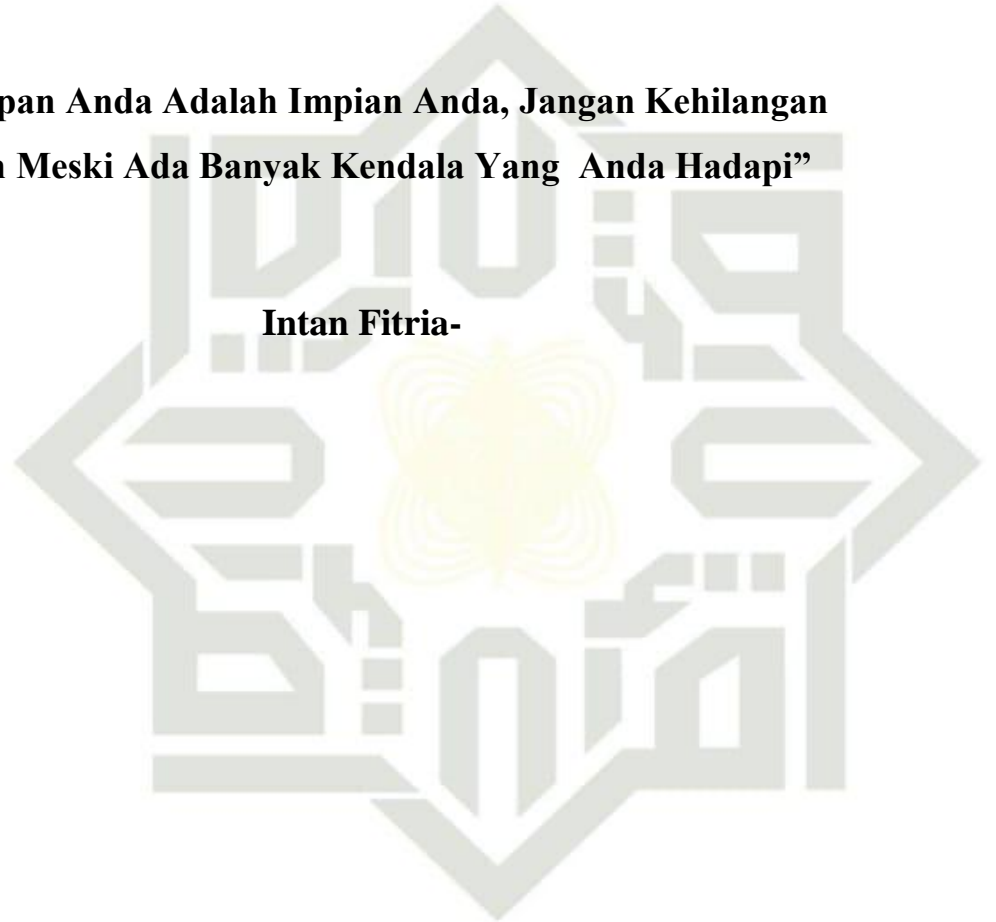
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

**“Your Hope Is Your Dream, Do Not Lose Hope Even There
Are Many Obstacle You Are Facing”**

**“Harapan Anda Adalah Impian Anda, Jangan Kehilangan
Harapan Meski Ada Banyak Kendala Yang Anda Hadapi”**

Intan Fitria-



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

Terucap syukur Alhamdulillah atas karunia-Mu ya Allah
Tanpa kemudahan yang engkau berikan kepada hambamu ini,
Maka tidak akan mungkin hamba sampai ketahap ini.
Karya yang telah lama kunantikan, akhirnya terselesaikan juga
karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tua :

Ayahanda dan Ibunda tercinta
Drs.H. Sudirman MP dan Puijum

Terima kasih atas limpahan doa yang tak berkesudahan, dan segala hal yang
telah ayah bunda lakukan, semua yang terbaik.

Terima kasih selanjutnya untuk kakak laki-laki saya M. Nursalim Hakim,
yang luar biasa dalam memberi dukungan dan doa yang tanpa henti.

Terima kasih juga yang tak terhingga untuk para dosen pembimbing. Ibu yang
selalu memberikan dukungan, dan dengan sabar melayani saya selama ini.

Dan tak lupa kuingkiskan buat sahabat-sahabatku :

Dina, Ella, Isna, Zulfa, Obie, Multi Chat, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu-
persatu.

Untuk semua pihak yang saya sebutkan, terima kasih atas semuanya. Semoga
Allah SWT senantiasa membalas setiap kebaikan kalian. Serta kehidupan kalian
semua juga dimudahkan dan diberkahi selalu oleh Allah SWT.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Syukur Alhamdulillah dengan ridha-Mu ya Allah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis”** Amanah ini telah selesai, satu langkah telah usai, namun itu bukan akhir dari perjalanan melainkan awal dari sebuah perjalanan.

Keberhasilan yang penulis peroleh tak lepas dari bantuan orang-orang yang selalu mendukung dan memotivasi penulis untuk terus maju dalam menyelesaikan tugas ini. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih dan pengharapan kepada:

1. Bapak Prof. Dr Ahmad Mujahidin M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr Hairunas M.Ag, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr Yasmarudin Bardansyah Lc, selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dr. HJ. Zulhidah M.Pd, selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. HJ. Nurhasnawati M.Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Dr. Vivik Shofiah, S.Psi, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi terbaik yang selalu meluangkan waktu dan tenaga ditengah kesibukan yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sedang dijalani. Dengan sabar dan ikhlas selalu memberi motivasi, arahan bahkan ‘kejutan’ hingga selesainya penulisan skripsi ini.

7. Ibu Liliza Agustin, MPsi Psikolog, selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan nasehat, saran dan masukan kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
8. Bapak Drs. Cipto Hadi, M.Pd, selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan nasehat, kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
9. Ibu Indah Puji Ratnani S.Psi M.A selaku dosen penasehat akademik yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan nasehat, saran dan motivasi kepada penulis.
10. Seluruh Bapak Ibu Dosen Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang tak dapat disebutkan satu persatu, atas tauladan dan kesabaran Bapak Ibu mengajarkan ilmu-ilmu dalam perkuliahan.
11. Seluruh Staff Karyawan Bagian Akademik, Tata Usaha, Perpustakaan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau yang telah membantu selama masa perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi.
12. Terimakasih penulis ucapkan kepada siswa/I MAN 1 Bengkalis yang sudah berkenan untuk mengisi skala penelitian yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
13. Terimakasih yang tak terhingga kepada kedua orangtua, ayahanda (Drs.H.Sudirman MP) dan ibunda (Puijum) yang selalu berdoa dan berusaha tanpa kenal lelah untuk penulis serta begitu banyak cinta yang tak dapat terbalas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Kakak-kakakku tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan do'a nya untuk keberhasilan ini.
15. Adik-adik tersayang Ais, Dian Eka Pertiwi, Miftahul Jannah, Resdi Sanubari (terima kasih atas do'a dukungan dan semua yang telah diberikan).
16. Sahabat-sahabat penulis Dina Azkiya, Miftahussahilah, Zulfa Erida, Nur Isnani, Obie Alwin, Yuni Soraya, Firda Husnir Rofiq, Rodiyatul Fitria, Marselly Anandita, Nadia Edelwais, Albina Westi, Tina Arianti, yang banyak memberikan bantuan dan saran.

Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat keridhaan dan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekanbaru, Oktober 2019

Peneliti

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Keaslian Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Prestasi Belajar.....	13
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	13
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	14
3. Aspek-Aspek Prestasi Belajar	18
B. Intensitas Penggunaan Gadget	19
1. Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget	19
2. Aspek-Aspek Intensitas Penggunaan Gadget.....	20
C. Kerangka Berfikir.....	20
D. Hipotesis	23
BAB III : METODE PENELITIAN.....	24



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Desain Penelitian.....	24
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	24
C. Defenisi Operasional.....	25
1. Prestasi Belajar.....	25
2. Intensitas Penggunaan Gadget	25
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	27
1. Populasi	27
2. Sampel.....	27
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	28
E. Metode Pengumpulan Data	29
1. Dokumentasi	30
2. Skala Intensitas Penggunaan Gadget	30
3. Wawancara.....	30
F. Uji Coba Alat Ukur	32
G. Validitas, Indeks Daya Beda, Dan Reliabilitas	33
1. Validitas	33
2. Indeks Daya Beda Item	34
3. Reliabilitas.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
I. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	38

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 39

A. Pelaksanaan Penelitian.....	39
B. Hasil Penelitian	39
1. Deskripsi Subjek	39
2. Uji Asumsi	40
3. Uji Hipotesis.....	42
C. Pembahasan	48

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN..... 52

A. Kesimpulan	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rata-rata nilai UN siswa kelas XII MAN 1 Bengkalis	3
Tabel 3.1	Data Jumlah Siswa Man 1 Bengkalis	27
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	29
Tabel 3.3	Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gadget Sebelum Uji Coba	31
Tabel 3.4	Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gadget Uji Coba	32
Tabel 3.5	Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gadget (Valid Dan Gugur)	35
Tabel 3.6	Blue Print Skala Intensitas Penggunaan Gadget Untuk Penelitian.....	36
Tabel 3.7	Jadwal Penelitian	38
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Penelitian.....	40
Tabel 4.2	Hasil Uji Normalitas	41
Tabel 4.3	Hasil Uji Linieritas.....	42
Tabel 4.4	Hasil Uji Korelasi Product Moment.....	44
Tabel 4.5	Penafsiran Koefisien Korelasi	44
Tabel 4.6	Gambaran Hipotetik dan Empirik Intensitas Penggunaan Gadget.....	45
Tabel 4.7	Kategorisasi Variabel Intensitas Penggunaan Gadget.....	46
Tabel 4.8	Gambaran Hipotetik dan Empirik Prestasi Belajar	46
Tabel 4.9	Kategorisasi Prestasi Belajar Subjek Penelitian	47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR LAMPIRAN

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:	Lampiran A : Lembar Validasi Skala
a. Pengutipan harus mencantumkan sumber, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Lampiran B : Skala <i>Try Out</i>
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Lampiran C : Tabulasi Data <i>Try Out</i>
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	Lampiran D : Uji Reliabilitas
	Lampiran E : Skala Penelitian
	Lampiran F : Tabulasi Data Penelitian
	Lampiran G : Uji Asumsi
	Lampiran H : Uji Hipotesis
	Lampiran I : Tabel Prestasi Belajar
	Lampiran J : Pedoman Wawancara
	Lampiran K : Surat- Surat Penelitian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 1 BENGKALIS

Oleh

Intan Fitria

Fakultas Psikologi Universitas

Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Ada banyak faktor pendukung yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik, salah satunya adalah penggunaan *gadget*. penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan yang ditimbulkan oleh pengguna *gadget* terhadap prestasi belajar siswa MAN 1 bengkalis. Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan subjek berjumlah 214 orang siswa MAN 1 Bengkalis. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket kepada responden dan nilai rapor siswa MAN 1 Bengkalis. Selanjutnya, untuk melihat hubungan kedua variabel dilakukan uji regresi sederhana dan pengujian hipotesis menggunakan uji koefisien korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.041 ($p \leq 0.05$), artinya hipotesis diterima. Kesimpulan penelitian dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis

Kata Kunci : Intensitas Penggunaan *Gadget*, Prestasi Belajar

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

THE CORRELATION BETWEEN THE INTENSITY OF GADGET USAGE WITH THE STUDENT LEARNING ACHIEVEMENTS OF MAN 1

BENGKALIS

By Intan Fitria

Faculty of Psychology

The state Islamic University Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

There are many supporting factors which have impact to students' learning achievement, one of them are the using of gadget. The goal of this research is to see the correlation that is caused by the user of gadget to the students' learning achievement of MAN 1 Bengkalis. This research uses a correlational quantitative design. This research uses purposive sampling with 214 subjects of MAN 1 Bengkalis students. The data collection is done with distributing questionnaires to respondents and students' score on their raport of MAN 1 Bengkalis. Next, to see the correlation between the two variables, a simple regression test and hypothesis testing are done using the product moment correlation coefficient test. Based on the results of this research obtained a significance value of 0.041 ($p \leq 0.05$), it means the hypothesis was accepted. The conclusion of the research can be stated that there is a significant correlation between the intensity of gadget usage with students' learning achievement of MAN 1 Bengkalis.

Keywords : *Intensity of Gadget Usage, Learning Achievement*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I**PENDAHULUAN****A. Latar Belakang Masalah**

Aktivitas kehidupan manusia sehari-hari selalu berkaitan erat dengan masalah belajar. Bagi pelajar, belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, sore hari, atau pagi hari.

Salah satu gambaran tingkat keberhasilan dari kegiatan selama mengikuti pelajaran adalah prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa dalam memahami materi, mengerjakan tugas saat belajar di sekolah yang diberikan guru. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Moeliono dalam Rozalia, 2017).

Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa adalah yang dicapai oleh siswa dalam belajarnya. Keberhasilan dari belajar ini dapat dilihat dari adanya perubahan ke hal yang lebih baik atau bertambahnya kecakapan keahliannya.

Menurut Djamarah (2008) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup faktor fisiologis dan faktor psikologis. Fisiologis mencakup kondisi fisiologis dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kondisi pancaindera, sedangkan faktor psikologis mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif meliputi persepsi, berpikir dan mengingat. Faktor internal merupakan faktor dorongan dari dalam diri individu, faktor ini murni atas kemauan diri sendiri tanpa paksaan dari pihak manapun. Misalnya, seorang anak yang ingin belajar giat, anak tersebut belajar atas kemauan dirinya sendiri tanpa paksaan dari orang tua, teman ataupun pihak yang lain. Adapun faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan mencakup lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya, sedangkan faktor instrumental mencakup kurikulum, program, guru, sarana dan fasilitas. Faktor eksternal ini merupakan faktor penunjang dari faktor internal.

Fenomena yang peneliti temukan berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru di sekolah MAN 1 Bengkalis pada tanggal 02 Oktober 2018. Seperti yang diungkapkan oleh guru berikut :

“Prestasi belajar siswa sebagian besar masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga dapat disebut bahwa prestasi belajar siswa masih rendah, KKM ditentukan oleh masing-masing sekolah sehingga mempunyai standar yang berbeda-beda” (S)

Data dan fakta di atas nampaknya juga masih relevan dengan kenyataan yang terjadi di MAN 1 Bengkalis yang dalam beberapa tahun belakang mengalami penurunan prestasi belajar. Penurunan prestasi belajar dapat dilihat dari perolehan nilai ujian nasional.

Tabel 1.2

Rata-rata Nilai UN Siswa Kelas XII tahun 2014-2015

No	Mata Pelajaran Ujian Nasional	Nilai Rata-rata
1	Matematika	33,84
2	Bahasa Indonesia	62,61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Mata Pelajaran Ujian Nasional	Nilai Rata-rata
3	Bahasa Inggris	41,46
4	Pilihan (Fisika, kimia, biologi, ekonomi, sosiologi, geografi)	45,40

Sumber : Dokumentasi MAN 1 Bengkalis 2015

Melihat sajian data rata-rata perolehan hasil Ujian Nasional yang disajikan dalam tabel 1.2 di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa rata-rata prestasi belajar siswa menurun. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor eksternal yaitu penggunaan *gadget*. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari & Wulandari (2018) bahwa siswa-siswi SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang yang hampir keseluruhan sering menggunakan *gadget* dan membawa *gadget* pada waktu sekolah yang mengakibatkan siswa lebih sering memainkan *gadget* nya dibanding mempelajari pelajaran ataupun membaca buku.

Fenomena yang peneliti temukan berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap siswa MAN 1 Bengkalis pada tanggal 19 Februari 2019, bahwa terdapat siswa yang intens dalam menggunakan *gadget*, dan memiliki prestasi belajar yang rendah. Seperti yang diungkapkan oleh siswa berikut :

“saya sering kak menggunakan gadgetdari pulang sekolah sekitar jam 16.00 WIB sampai jam 22.00 WIB, paling sering saya menggunakan chat dan bermain game kak, tapi saya juga menggunakan fb dan instagram, cuman tidak terlalu sering” (SR)

“kadang saya juga main game dikelas kak....tapi secara diam-diam, biasanya saya ngantuk dan tidak paham pelajarannya kak” (SR)

Fakta bahwa seorang anak dapat menghabiskan lebih dari tujuh jam setiap hari dalam penggunaan *gadget* dan teknologi ilmu komunikasi dalam kehidupan sehari-hari baik untuk pendidikan, berkomunikasi atau bermain *game* (Saruji, dkk, 2017). Menurut Marbun (2018) Faktor lingkungan masyarakat memberikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengaruh terhadap keberhasilan siswa, salah satunya adalah media massa. Meski banyak memberikan manfaat, namun tak jarang *gadget* juga bisa memberikan efek buruk ke pengguna termasuk siswa terkait luasnya informasi yang akan didapat oleh mereka.

Penelitian yang dilakukan Rozalia (2017) bahwa Sebagian besar siswa memiliki berbagai sosial media. Dari sosial media tersebut siswa dapat berkomunikasi dengan teman-temannya untuk membicarakan pelajaran disekolah. Namun pada hasil analisis data intensitas pemanfaatan *gadget*, tidak ada siswa yang menggunakan *gadget* hanya untuk belajar, mereka memiliki berbagai aplikasi yang menarik pada *gadget* yang dimilikinya. Pada hasil penelitian ini tidak banyak siswa yang selalu mendapatkan peringkat 10 besar di kelasnya, dari data angket yang telah disebar ke 215 responden, hanya ada 28 siswa yang menjawab selalu mendapatkan peringkat 10 besar disekolah, 32 siswa menjawab sering, 63 siswa yang menjawab kadang-kadang, dan 92 siswa menjawab tidak pernah.

Hal ini seperti yang diungkap dalam penelitian Manumpil, dkk (dalam Mardiyanti, dkk, 2018) terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar (Hasanah & Kamalasari dalam Nurmalasari & Wulandari, 2018). Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *gadget* yang mereka miliki. Tidak hanya di rumah, di sekolah siswa juga bermain *gadget* bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun (Sigman, 2010). Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi kesehatan anak, bahkan membuat anak-anak menjadi malas belajar karena memilih duduk atau terbaring sambil memainkan *gadget* nya.

MAN 1 Bengkalis merupakan salah satu Madrasah Aliyah Negeri yang terletak di kota Bengkalis dan keberadaannya di tengah kota. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru di sekolah MAN 1 Bengkalis pada tanggal 1 Januari 2019 bahwa :

“sekolah tidak melarang siswa Man membawa HP, akan tetapi HP dititip dengan guru piket sebelum siswa masuk ke kelas. Sekolah membolehkan siswa membawa HP karena ada siswa yang rumahnya jauh dari sekolah, dan mereka juga tidak membawa kendaraan. Siswa yang kedapatan membawa HP ke kelas, akan diberikan sanksi yaitu HP tidak akan di kembalikan sebelum tamat sekolah. Kemaren waktu bapak ngajar dikelas, ada siswa yang bermain HP, dan pada saat itu juga HP nya bapak tangkap” (S)

Efek dari adanya *gadget* membuat siswa menjadi sering lupa dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya. Dalam hal ini, *gadget* bersifat mengganggu aktivitas belajar siswa di dalam kelas. Ketika konsentrasi belajar dan perhatian siswa terganggu maka pemahaman materi pelajaran akan berkurang. Hal tersebut tentunya akan berdampak pada prestasi belajar belajar siswa yang kemungkinan besar akan mengalami penurunan. Hal ini seperti yang diungkap dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari dan Wulandari (2018) bahwa semakin sering



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan *gadget* akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasi siswa.

Pada saat ini *gadget* digunakan sebagai penunjang pendidikan untuk meningkatkan daya kreativitas anak. *Gadget* digunakan para guru sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan. Beberapa sekolah mengharuskan siswanya untuk membawa *gadget* ke sekolah sebagai media pembelajaran. Karena sebagai seorang pendidik profesional haruslah mempunyai ide-ide kreatif untuk menggunakan sebuah strategi yang bisa diterapkan pada siswa supaya siswa bisa lebih aktif dan kritis untuk mengemukakan pendapat dan pembelajaranpun bisa lebih efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2019) bahwa penerapan strategi *information search* merupakan salah satu strategi pembelajaran kurikulum 2013, dimana pada kelas X MIPA 1 dengan penerapan *information search* yang memanfaatkan media *smartphone* siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih kritis dalam menanggapi materi karena dengan penerapan strategi *information search* materi lebih dapat dipahami siswa dibandingkan dengan metode ceramah, siswa juga antusias karena siswa dapat mencari informasi sesuai topik pembelajaran dengan menggunakan media *smartphone* dari sumber-sumber mana saja yang jelas.

Handphone atau *gadget* bukan lagi sekadar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. *Gadget* pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang memang benar-benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pebisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

usia sekolah. Penggunaan *gadget* menurut Nikmah (dalam Hidayat & Junianto, 2017) di dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya *gadget* hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message Service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan *game*.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Hidayat & Junianto, 2017). *Gadget* termasuk salah satu teknologi canggih yang berkembang pesat saat ini. Dengan adanya *gadget* mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, termasuk kalangan pelajar pada saat ini, seperti untuk mengakses informasi, menambah wawasan, dan sebagai gaya hidup. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa saat ini kehadirannya sangat membantu dan bermanfaat bagi pelajar salah satunya dalam proses pembelajaran. Dengan memiliki kemauan belajar, maka siswa akan selalu ingin tahu tentang segala informasi dan belajar terus menerus karena ilmu pengetahuan akan selalu berkembang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia (2016), ada beberapa anak yang bisa mengoperasikan semua jenis *gadget* namun orang tuanya memiliki batasan waktu untuk pemakaiannya, ataupun anak tersebut memainkan *gadget* namun masih dalam batas wajar yaitu < 2 jam perharinya. Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit perhari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali perhari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit perhari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian (Ayouby, 2017). Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain *gadget* maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Namun, apabila siswa menggunakan *gadget* untuk menambah ilmu pengetahuan disekolah dan tidak melupakan kewajiban seorang siswa untuk belajar, maka tidak akan berakibat pada menurunnya prestasi belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan peneliti pada latar belakang di atas maka masalah yang menjadi pokok kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Keaslian Penelitian

Berbagai penelitian telah dilakukan tentang penelitian terkait, penelitian tersebut diantaranya ialah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maya ferdiana rozalia dengan judul “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (2017). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat dua variabel yang sama, teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan metode dokumentasi, teknik analisis menggunakan analisis korelasi *product moment pearson*. Dan yang membedakannya adalah subjek penelitian, teknik pengambilan sampel. Pada penelitian Rozalia menggunakan teknik *purposive sampling*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil, dkk dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado” (2015). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa di SMA Negeri 9 Manado. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah yaitu terdapat dua variabel yang sama, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Dan yang membedakannya adalah subjek, tempat penelitian dan juga metode pengumpulan data, pada penelitian Manumpil, dkk menggunakan metode obsevasi, sedangkan pada penelitian ini tidak menggunakan metode observasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari & Wulandari yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang” (2018). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa, mengetahui tingkat konsentrasi belajar, ketergantungan akibat penggunaan *gadget*, dan mengetahui penyebab dari penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah yaitu terdapat satu variabel yang sama, variabel bebas (pengaruh penggunaan *gadget*) dan yang membedakannya adalah variabel terikat (tingkat prestasi), subjek, tempat, tujuan dari penelitian, metode pengumpulan data pada penelitian Nurmalasari & Wulandari menggunakan metode observasi, sedangkan pada penelitian ini tidak menggunakan metode observasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4 Penelitian lainnya oleh Rizky Septia Harahap, dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh”. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Hasil penelitiannya terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat satu variabel yang sama, penentuan sampel menggunakan teknik sampling purposive, instrument penelitian menggunakan dokumentasi. Dan yang membedakannya adalah subjek, tempat penelitian, variabel terikat. Pada penelitian Harahap menggunakan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan prestasi belajar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan praktis.

Apapun kedua manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian dan sumber bacaan dilingkungan psikologi pendidikan dan berguna untuk menambah referensi dalam bidang ilmu psikologi khususnya psikologi pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam merumuskan penelitian lanjutan khususnya yang berkenaan dengan penelitian mengenai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada orang tua, konselor sekolah dan guru dalam upaya membimbing dan memotivasi siswa remaja untuk tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget* yang dimilikinya.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar

Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Marbun (2018) prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Prestasi belajar tersebut terutama dinilai dari aspek kognitifnya karena bersangkut paut dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Prestasi belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempatkannya.

Menurut Djamarah (2012) Prestasi Belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan, keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian, angka kelulusan, prediket keberhasilan, dan sebagainya. Menurut Azwar (1996) prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya pada suatu saat yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai rapor, indeks prestasi studi.

Menurut Darmadi (2017) prestasi belajar dibidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument relevan. Prestasi belajar adalah hasil

pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan, keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian dalam bentuk nilai rapor.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa selama proses belajarnya. Keberhasilan ini ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.

Menurut Slameto (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah:

1. Faktor intern

Faktor yang di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari:

- a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
- b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
- c. Faktor kelelahan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Faktor ekstern

Faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

- a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- b. Faktor sekolah (metode ngajar, kurikulum, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Menurut Habsari (2005) faktor-faktor yang berpengaruh untuk pencapaian prestasi belajar adalah:

1. Faktor Internal

- a. *Intelligent Quotient (IQ)*, yaitu kecerdasan bawaan atau faktor bakat. IQ seseorang dapat berkembang naik atau tinggi apabila belajar dengan baik dan latihan dengan disiplin dan dapat menurun apabila tidak belajar dan tidak latihan dengan disiplin.
- b. *Emotional Quotient (EQ)*, yaitu kecerdasan emosi. Kemampuan untuk manage perasaan dan mengenali secara spontan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh orang lain. Ini juga sebagai bentuk kemampuan untuk tidak terpengaruh oleh tekanan dari siapapun dan kemampuan untuk menjadi orang yang menyenangkan dengan selalu memberi nilai positif bagi siapapun.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. *Spiritual Quotient (SQ)*, yaitu kecerdasan spiritual atau tingkat keinginan seseorang. Semakin tinggi tingkat keimanan dan ketakwaan seseorang akan semakin besar kemungkinan memiliki prestasi belajar. iman membuka kesukaran orang beriman.
- d. *Creativity Quotient (CQ)*, yaitu kecerdasan kreativitas. Kecerdasan seseorang dalam berkeaktivitas belajar, misalnya: kreativitas dalam membaca, merangkum materi pelajaran, kreativitas merekam pelajaran dalam akset dan kemudian memutarnya kembali dengan *walkman*, kreativitas dalam mempelajari pelajaran eksak (matematika, fisika, kimia, biologi) dan hitungan (Akuntansi), kreativitas menanyakan pelajaran pada kakak kelas, guru mata pelajaran atau siapapun yang dianggap mampu membantu untuk mempelajari pelajaran tersebut, kreativitas dalam mengumpulkan soal dan jawaban yang benar sehingga siswa memiliki koleksi soal dan jawaban yang benar, kreativitas dalam menulis karya tulis, membuat kliping, kreativitas dalam mengadakan presentasi di depan kelas, kreativitas dalam perlobaan (olimpiade bahasa inggris, olimpiade Matematika, olimpiade Kimia, olimpiade Fisika). Untuk mendapat beasiswa sekolah juga harus kreatif. Kecerdasan kreativitas mendukung prestasi belajar yang tinggi.

2. Faktor Eksternal

- a. Motivasi prestasi atau faktor dorongan semangat berprestasi karena nasehat dan hadiah dari orang tua, nasehat dan arahan wali kelas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan guru pembimbing, nasehat dan dorongan dari orang yang dicintai, dan sebagainya.

- b. Lingkungan belajar yang bersih dan teratur rapi, halaman yang indah dan penuh bunga warna warni, perpustakaan mini dirumah dan menunjang pelajaran di sekolah, kedua orang tua yang selalu memberi perhatian pada anaknya yang sedang belajar, dan sebagainya. Selain itu, lingkungan belajar di sekolah juga turut berperan dalam menunjang prestasi belajar siswa seperti kepala sekolah, guru, dan tata usaha yang ramah dan bersikap simpatik, perpustakaan, labolatorium dan ruang praktek computer, kantin sekolah, dll.
- c. Kedisiplinan dalam mematuhi peraturan dan tata tertib belajar baik di sekolah maupun di rumah. Kedisiplinan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar.
- d. Kesehatan jasmani dan rohani sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar sebaliknya bila fisik sakit-sakitan cenderung prestasi belajar menjadi rendah karena sering izin tidak masuk sekolah dan tidak dapat berkonsentrasi secara maksimal dalam belajar. Demikian juga seorang siswa yang menderita sakit rohani atau mental seperti depresi, stress dan gangguan jiwa lain tidak dapat belajar secara maksimal. Siswa yang mengalami depresi mental berat dapat lupa terhadap semua mata pelajaran termasuk lupa bagaimana membaca

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan menulis. Jika demikian dibutuhkan terapi psikologi dan terapi religious.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan segala yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri. Berupa intelegensi (kecerdasan), minat, bakat, motif, dan konsep diri. Sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu. Berupa faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

3. Aspek- Aspek Prestasi Belajar

Menurut Susana (2006) prestasi belajar peserta didik dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yaitu :

- a. Aspek Kognitif, yaitu aspek yang berkaitan dengan kegiatan berpikir. Aspek ini sangat berkaitan erat dengan tingkat intelegensi (IQ) atau kemampuan berpikir peserta didik. Sejak dahulu aspek kognitif selalu menjadi perhatian utama dalam sistem pendidikan formal. Hal itu dapat dilihat dari metode penilaian pada sekolah- sekolah di negeri kita dewasa ini sangat mengedepankan kesempurnaan pada aspek kognitif.
- b. Aspek Afektif, yaitu aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian pada aspek ini dapat terlihat pada kedisiplinan, sikap hormat pada guru, kepatuhan dan lain sebagainya. Aspek afektif berkaitan erat dengan kecerdasan emosi (EQ) peserta didik.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Aspek Psikomotorik, aspek psikomotorik menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang mempengaruhi sikap mental. Jadi sederhananya aspek ini menunjukkan kemampuan atau keterampilan (skill) peserta didik setelah menerima sebuah pengetahuan.

B. Intensitas Penggunaan Gadget

1. Pengertian Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Rozalia (2017) Intensitas merupakan kadar keseringan seorang siswa dalam melakukan suatu hal. Menurut Yuniar & Nurwidawati (2013) Intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan. Menurut Ajzen (dalam Frisnawati, 2012) intensitas merupakan suatu usaha seseorang atau individu dalam melakukan tindakan tertentu. Menurut Ajzen (2005) Intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu perilaku yang dilakukan berulang-ulang, pemahaman terhadap perilaku, batasan terhadap waktu serta adanya subyek.

Menurut Hidayat & Junianto (2017) *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Sedangkan menurut Rozalia (2017) *gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Intensitas pemanfaatan *gadget* merupakan kadar keseringan siswa dalam penggunaan *gadget* untuk berbagai macam fungsi dan tujuan (Rozalia, 2017).

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

Aspek – Aspek Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Ajzen (2005) aspek-aspek intensitas adalah sebagai berikut:

a. Perhatian (*Attention*)

Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibanding dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

b. Penghayatan (*Comprehention*)

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.

c. Durasi (*Duration*)

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya.

d. Frekuensi (*Frequency*)

Yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan seperti *gadget*. Dengan kehadiran *gadget* siswa bisa mendapatkan banyak informasi yang diinginkan. Hubungannya dengan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

materi pelajaran di sekolah, dimana siswa bisa mencari materi-materi yang sedang dibahas melalui *gadget*. Sehingga siswa bisa menambah pengetahuan ataupun materi pelajaran yang kemungkinan guru mereka belum sempat dijelaskan di sekolah. Penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor yang menentukan prestasi belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan penelitian Dewanti, dkk (2016), diketahui bahwa fitur-fitur dan kemudahan yang ada di dalam *gadget* sangat memudahkan siswa dalam mendapatkan semua informasi yang siswa inginkan. Namun, dengan adanya *gadget* juga dapat memberikan efek yang buruk bagi siswa. Kebiasaan yang asyik dengan *gadget* akan berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat informasi. Salah satunya ketika mendapatkan pelajaran di sekolah, siswa akan sulit memahami apa yang di sampaikan guru, selain itu *gadget* juga membuat siswa cenderung malas belajar serta membaca buku, sehingga berujung pada menurunnya prestasi.

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar di sekolah yang menyangkut pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian dalam bentuk nilai rapor.

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa salah satunya adalah faktor eksternal, yaitu faktor masyarakat yang salah satunya adalah media massa, yaitu *gadget* (Slameto, 2010). Dalam penggunaan *gadget* masih banyak siswa yang belum dapat menentukan batasan dalam penggunaannya, seperti menggunakan *gadget* untuk bermain game saat guru menjelaskan pelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Apabila konsentrasi dan perhatian siswa itu terganggu, hal ini tentunya akan berdampak pada prestasi belajar siswa yang akan mengalami penurunan.

Hal ini dilihat berdasarkan aspek-aspek intensitas penggunaan *gadget* menurut Ajzen (2005) yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Perhatian yang dimaksud adalah siswa yang memiliki *gadget* akan lebih cenderung ingin memakai gadgetnya dimanapun dan kapanpun, bahkan mereka lebih sering memperhatikan *gadgetnya*, bermain game daripada belajar, dan juga menjadi pemalas dan lupa waktu. Yang seharusnya belajar, sekarang malah menghabiskan waktu hanya untuk *gadget*. Karena perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibanding dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

Selanjutnya penghayatan, penghayatan dalam intensitas penggunaan gadget meliputi pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan. Sayangnya, masih banyak siswa yang tidak memanfaatkan *gadget* mereka dengan baik, sehingga bukan manfaat yang didapat, akan tetapi hanya mudharatnya saja. Siswa menjadi malas belajar karena sering mengoperasikan *gadgetnya* sehingga prestasinya turun.

Durasi, ketika bermain *gadget* dengan durasi yang berlebihan bisa membuat siswa bersikap pasif, tidak berpartisipasi dalam kehidupan sosial, dan tidak mengetahui sebab-akibat dari perilakunya terhadap orang lain. Hal ini bisa berakibat pada nilai yang kurang memuaskan di sekolah, kurang tidur, bahkan masalah pada sikap mereka. Dan selanjutnya adalah Frekuensi, tingkat keseringan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa dalam menggunakan *gadget*. Dalam sehari siswa bisa menggunakan *gadget* lebih dari 3-5 kali. Tingkat keseringan siswa dalam menggunakan *gadget* yang mereka miliki dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Siswa yang telah menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan *gadget* yang rendah maupun tinggi dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Intensitas menggunakan *gadget* memang dapat menimbulkan dampak yang negatif. Siswa menjadi kecanduan untuk menggunakan *gadget*, melalaikan kewajiban sekolah bahkan melupakan waktu belajar. Intensitas penggunaan *gadget* bisa mempengaruhi prestasi belajar siswa. Siswa yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi, maka prestasi belajarnya akan menurun. Begitu juga sebaliknya, siswa yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah, maka prestasi belajarnya akan meningkat.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian Nurmalasari & Wulandari (2018) bahwa semakin sering menggunakan *gadget* akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang mempengaruhi nilai prestasi belajar siswa.



Gambar 2.1 Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian teoritis yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif, dengan metode kuantitatif ini akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti (Azwar, 2013). Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional yang bertujuan menyelidiki sejauh mana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2012). Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* (X) dengan prestasi belajar siswa (Y).



Keterangan :

X : Intensitas Penggunaan *Gadget*

Y : Prestasi Belajar

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Atau dapat juga disebut dengan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2013). Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dimana variabel bebasnya adalah intensitas penggunaan *gadget* dan variabel terikatnya adalah prestasi belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Variabel bebas X : Intensitas Penggunaan *Gadget*
2. Variabel terikat Y : Prestasi Belajar

C. Definisi Operasional

Menurut Azwar (1997), definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Definisi operasional variabel penelitian dimaksudkan untuk menghindari terjadinya salah pengertian dan penafsiran. Untuk memperoleh pengertian yang jelas mengenai variabel-variabel dalam penelitian ini dirumuskan definisi operasional variabel sebagai berikut :

1. Prestasi Belajar

Prestasi Belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar di sekolah yang menyangkut pengetahuan, kecakapan, keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian dalam bentuk rata-rata nilai semester. Alat ukur yang digunakan rata-rata nilai semester siswa MAN 1 Bengkalis tahun ajaran 2018/2019.

2. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Alat ukur yang digunakan yaitu skala intensitas penggunaan *gadget*. Aspek-aspek intensitas penggunaan *gadget* pada penelitian ini adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Perhatian (*Attention*)

Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibanding dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

Indikator: Ketertarikan individu terhadap *gadget*, individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses *gadget*, individu menikmati aktivitas saat mengakses *gadget*.

b. Penghayatan (*comprehention*)

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.

Indikator: Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat di *gadget* dalam kehidupan nyata, pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di *gadget*.

c. Durasi (*duration*)

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya.

Indikator: Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan *gadget*

d. Frekuensi (*Frequency*)

Yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali.

Indikator: Seberapa seringnya individu menggunakan *gadget* dalam kurun waktu tertentu.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi MAN 1 Bengkalis yang berjumlah 461.

Tabel 3.1

Data Jumlah Siswa MAN 1 Bengkalis

No	Kelas	Jumlah
1	X	159
2	XI	150
3	XII	152
Total		461

Sumber : Bagian Kesiswaan MAN 1 Bengkalis

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* atau mewakili (Sugiyono, 2013). Adapun karakteristik sampel dalam penelitian ini yaitu memiliki *gadget* dan aktif menggunakannya.

Untuk menentukan jumlah sampel, peneliti menghitung besaran sampel dengan menggunakan rumus slovin :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = persentase kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan (pengambilan sampel yang masih dapat diloleril atau yang diinginkan dalam penelitian ini sebesar 5%). Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri (Prasetyo, 2010).

Dalam Pengambilan data sampel ini, maka diperoleh melalui perhitungan dengan nilai kritis (batas ketelitian) sebesar 5% adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{461}{1 + (461)(0.05)^2}$$

$$n = \frac{461}{2.1525}$$

$$n = 214$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 214 siswa MAN 1 Bengkalis.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Dalam teknik *purposive sampling* ialah pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Bungin, 2005). Adapun strata dalam penelitian ini adalah siswa-siswi MAN 1 Bengkalis yaitu kelas X, XI, dan XII. Proses perhitungan berdasarkan rumus adalah populasi/total populasi x total

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sampel. Rumus perhitungan pengambilan sampel penelitian seperti pada tabel 3.2 berikut :

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Sampel
	X	159 orang	$159/461 \times 214 = 74$
	XI	150 orang	$150/461 \times 214 = 70$
	XII	152 orang	$152/461 \times 214 = 70$
	Total	461 orang	214 orang

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Bungin (2005) adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Kesalahan pengguna metode pengumpulan data atau metode pengumpulan data yang tidak semestinya, berakibat fatal terhadap hasil-hasil penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan menggunakan skala dan dokumentasi.

Menurut Azwar (2012), skala yaitu perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkap atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tersebut. Hal ini untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis. Pengumpulan data bersifat kuantitatif dengan metode *summated ratings* yang berisi pernyataan *favourable* dan *unfavourable* (Azwar, 2012).

Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi akan digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar berdasarkan rata-rata nilai semester siswa MAN 1 Bengkalis tahun ajaran 2018/2019.

Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Alat ukur yang digunakan adalah skala intensitas penggunaan *gadget* yang peneliti buat sendiri. Instrument pengumpulan data untuk variabel intensitas penggunaan *gadget* adalah angket, yang berisi tentang data-data yang faktual. Pernyataan pada aitem-aitem intensitas penggunaan *gadget* disusun berdasarkan teori Ajzen (2005) tentang aspek-aspek intensitas. Adapun aspek-aspek nya adalah perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi.

Dalam skala ini subjek disediakan empat alternatif jawaban yang disusun dengan model skala Likert, ada empat kategori respon yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J), dan Tidak Pernah (TP). Pemberian skor terbagi menjadi dua, yaitu skor untuk aitem *favourable* dan *unfavourable*. Untuk aitem *favourable* skor tertinggi dimulai dari jawaban Sangat Sering (SS) = 4, Sering (S) = 3, Jarang (J) = 2, dan Tidak Pernah (TP) = 1. Sedangkan untuk aitem *unfavourable* skor tertinggi dimulai dari jawaban Tidak Pernah (TP) = 4, Jarang (J) = 3, Sering (S) = 2, dan Sangat Sering (SS) = 1.

3. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk mengetahui tentang prestasi belajar dan penggunaan *gadget* pada siswa. Wawancara dilakukan dengan bertatap muka secara langsung pada guru dan siswa di sekolah MAN 1 Bengkalis.

Tabel 3.3

Blue Print Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* Sebelum Try Out

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Perhatian	Ketertarikan individu terhadap <i>gadget</i>	1, 6	2, 22, 5	5
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses <i>gadget</i>	3, 7, 4, 23	28, 26	6
		Individu menikmati aktivitas saat mengakses <i>gadget</i>	40, 42	39, 20	4
2	Penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat di <i>gadget</i> dalam kehidupan nyata	44	21	2
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di <i>gadget</i>	8, 25, 24, 27, 29, 30	32, 33, 16, 17	10
3	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan <i>gadget</i>	37, 18, 41, 13, 14	31, 19, 38, 11, 35, 43	11
4	Frekuensi	Seberapa seringnya individu menggunakan <i>gadget</i> dalam kurun waktu tertentu	10, 12, 36	34, 15, 9	6
Total			23	21	44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

F. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum penelitian dilaksanakan, maka alat ukur yang akan digunakan harus di uji cobakan terlebih dahulu. Uji coba diberikan kepada 40 orang siswa MAN 1 Bengkalis. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas guna mendapatkan item-item yang layak digunakan sebagai alat ukur. Adapun rincian mengenai item yang di uji cobakan untuk skala intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4

Blue Print Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* (X) (Try Out)

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Perhatian	Ketertarikan individu terhadap <i>gadget</i>	1, 6	2, 22, 5	5
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses <i>gadget</i>	3, 7, 4, 23	28, 26	6
		Individu menikmati aktivitas saat mengakses <i>gadget</i>	40, 42	39, 20	4
2	Penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat di <i>gadget</i> dalam kehidupan nyata	44	21	2
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di <i>gadget</i>	8, 25, 24, 27, 29, 30	32, 33, 16, 17	10
3	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan <i>gadget</i>	37, 18, 41, 13, 14	31, 19, 38, 11, 35, 43	11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4	Frekuensi	Seberapa seringnya individu menggunakan <i>gadget</i> dalam kurun waktu tertentu	10, 12, 36	34, 15, 9	6
Total			23	21	44

Setelah melakukan uji coba alat ukur maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan program komputerisasi SPSS (*Statistical Product and Service Solustion*) 21.0 for windows.

G. Validitas, Indeks Daya Beda, dan Reliabilitas

1. Validitas

Menurut Bungin (2005) validitas alat ukur adalah akurasi alat ukur terhadap yang diukur walaupun dilakukan berkali-kali dimana-mana. Uji validitas untuk skala dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas isi. Menurut Sugiyono (2014) validitas isi adalah validitas yang pengujiannya dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. Secara teknis pengujiannya dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator.

Uji validitas dinyatakan dalam nilai koefisien validitas. Penentuan kriteria validitas menurut Azwar (2012) yang menyatakan dalam indeks daya diskriminasi



item minimal 0.25. Dengan demikian item yang koefisien validitasnya < 0.25 dinyatakan gugur.

Indeks Daya Beda Item

Indeks daya beda item adalah sejauh mana item mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2010). Pada penelitian ini untuk melihat daya beda masing-masing item, peneliti menggunakan *Product Moment Correlation* dari *Karl Pearson* dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 21.0 For Windows*.

Untuk menentukan suatu item dianggap valid atau gugur, digunakan kriteria Azwar (2010) yang mengatakan bahwa apabila item yang memiliki koefisien korelasi item-total sama dengan atau lebih besar dari pada 0,30 jumlahnya melebihi jumlah item yang dispesifikasikan dalam rencana untuk dijadikan skala, maka dapat dipilih item-item yang memiliki daya diskriminasi tertinggi. Sebaiknya apabila jumlah item yang lolos masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria misalnya menjadi 0,25 sehingga jumlah yang diinginkan dapat tercapai.

Dari 44 item dalam skala intensitas penggunaan *gadget* terdapat 38 item yang sah, koefisien korelasi berkisar 0,312-0,793, sedangkan sisanya sebanyak 6 item yang dinyatakan gugur. Berikut rincian mengenai jumlah item yang valid dan gugur dapat dilihat pada tabel berikut ini :

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Untuk tujuan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Label 3. Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* (Valid dan Gugur)

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem				Jumlah
			Favourable Valid	Gugur	Unfavourable Valid	Gugur	
1	Pertanian	Ketertarikan individu terhadap <i>gadget</i>	1,6	-	2,22,5	-	5
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses <i>gadget</i>	3,7,23	4	28,26	-	6
		Individu menikmati aktivitas saat mengakses <i>gadget</i>	40,42	-	39,20	-	4
2	penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat di <i>gadget</i> dalam kehidupan nyata	44	-	21	-	2
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di <i>gadget</i>	8,25,27,29,30	24	32,33,16,17	-	10
3	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan <i>gadget</i>	37,18,41,13,14	-	19,38,43	31,11,35	11
4	Frekuensi	Seberapa seringnya individu menggunakan <i>gadget</i> dalam kurun waktu tertentu	10,12,36	-	34,15	9	6
Total			21	2	17	4	44

Tabel 3.6

Blue Print Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* (Untuk Penelitian)

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Perhatian	Ketertarikan individu terhadap <i>gadget</i>	1, 6	2, 22, 5	5
		Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses <i>gadget</i>	3, 7, 23	28, 26	5
		Individu menikmati aktivitas saat mengakses <i>gadget</i>	40, 42	39, 20	4
2	Penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat di <i>gadget</i> dalam kehidupan nyata	44	21	2
		Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di <i>gadget</i>	8, 25, 27, 29, 30	32, 33, 16, 17	9
3	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan <i>gadget</i>	37, 18, 41, 13, 14	19, 38, 43	8
4	Frekuensi	Seberapa seringnya individu menggunakan <i>gadget</i> dalam kurun waktu tertentu	10, 12, 36	34, 15	5
Total			21	17	38

3. Reliabilitas

Menurut Bungin (2005) reliabilitas alat ukur adalah kesesuaian alat ukur dengan yang diukur, sehingga alat ukur itu dapat dipercaya atau diandalkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Analisis reliabilitas skala dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif melalui pendekatan konsistensi internal dengan menggunakan koefisien *Alpha cronbach's*. Tinggi rendahnya reliabilitas alat ukur dinyatakan dengan angka yang disebut *koefisien reliabilitas* (Azwar, 2012). Analisis hasil uji reliabilitas butir skala dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer paket Seri Program Statistik *SPSS 21.0 for windows*.

Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada pada rentang 0-1.00, semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya, koefisien yang semakin rendah mendekati angka nol, berarti semakin rendah tingkat reliabilitasnya (Azwar, 2010).

Besarnya uji reliabilitas terhadap item pada skala intensitas penggunaan *gadget* (Y) koefisien reliabilitas sebesar 0,934.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan di analisis. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis korelasi *Product Moment* oleh *Pearson* dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) *21.0 for Windows*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini dilindungi undang-undang UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

I. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di sekolah MAN 1 Bengkalis. Rincian jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1	Seminar Proposal	19 Januari 2019
2	Perbaikan Proposal	18 Februari 2019
3	Uji coba Skala (Try Out)	2 Mei 2019
4	Pengolah Data Try Out	3-6 Mei 2019
5	Penelitian	10 Mei 2019
6	Pengolahan Data Penelitian	11-14 Mei 2019
8	Ujian Seminar Hasil	10 Oktober 2019
9	Perbaikan Skripsi	12 Oktober 2019
10	Ujian Munaqasah	18 Desember 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan diatas maka peneliti menganjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada Siswa

Sebaiknya, meningkatkan intensitas penggunaan *gadget* kepada hal-hal yang positif yang dapat meningkatkan prestasi belajar.

2. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai seorang guru harus memiliki kreatifitas dan inovasi untuk menyeimbangi perkembangan zaman yang penuh dengan teknologi agar anak bisa dengan mudah menerima pembelajaran secara efektif dan bisa menggunakan gadgetnya secara positif terutama dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melihat keterbatasan yang ada pada penelitian ini, bagi peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan penelitian ini, agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, R. (2016). Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Agung, I.M. (2016). *Aplikasi SPSS Pada Penelitian Psikologi*. Pekanbaru: Al-Mujtahadah.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality, and behavior*. New York: Open University Press.
- Akbar. (2006). *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ayouby, M. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*.
- Azwar, S. (1996). *Tes prestasi: Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (1997). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi penelitian kuantitatif. Komunikasi, ekonomi dan kebijakan public serta ilmu-ilmu sosial lainnya*. Jakarta: kencana.
- Damadi. (2017). *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish: Yogyakarta.
- Dewanti, T. D. (2016). Hubungan Keterampilan Social dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1,3, 126-131.
- Dewi, dkk. (2019). Imlementasi Strategi Information Search Dengan Memaksimalkan Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran PAI Kelas X MIPA 1 Di SMA Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019. *Tarbiyatuna*, 3, 2.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2012). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fitriawati, A. (2012). Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show Dengan Kecenderungan Perilaku Prosocial Pada Remaja. *EMPATHY*, 1, 1.
- Habsari, S. (2005). *Bimbingan dan Konseling SMA*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hamdu, G. & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12, 1, April.
- Harahap, R. S, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru sekolah Dasar*, 3, 1, 119-126.
- Hidayat, A. R. & Junianto, E. (2017). Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa Smk Yayasan Islam Tasik Malaya Dengan Metode Tam. *Jurnal Informatika*, 4, 2, 163-173.
- Khairi, Z.dkk. (2017). *Pedoman Penulisan Skripsi*.
- Manumpil, B, dkk. (2015). Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3, 2.
- Marbun, S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Uwais Inspirasi Indonesia: Ponogoro.
- Maria, N. (2013). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa. *ComTech*, 4, 2, 652-658.
- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. 2, 1, *KONSELOR*, 27-31.
- Nurmalasari. & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkat Prestasi Siswa Smpn Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Computer*, 3, 2.
- Nursina, dkk. (2016). Penggunaan Smartphone dalam Mengembangkan Pola Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kulisusu Utara Kabupaten Buton Utara.
- Prasetyo, B. & Jannah, L. M. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif :Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.130.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5, 2, 722-731.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sari, P dan Mitsalia A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TkIt Al Mukmin. *Jurnal Profesi*, 13, 2, 73 – 77.
- Saruji, M. A, dkk. (2017). Imapct Of ICT And Electronic Gadget Among Young Children In Education : A Conceptual Model. 165, *ICOCI*, 480-486.
- Siiman, Aric. (2010). *The Impact Of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament*. 89-109.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susana, T. (2006). *PR dan Pelajaran Sulit Bisa Menyenangkan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Thaib, E. N. (2013). Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah di daktika*, xiii, 2, 384-399.
- Yuniar, G, S. & Nurwidawati, D. (2013). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri (*Self Disclosure*) Pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. *Character*, 2, 1.
- Widhiarso, W. (2010). *Mencari Sumbangan Efektif Aspek Variabel*. Di Akses 7 Agustus 2018.



LAMPIRAN A

LEMBAR VALIDASI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET)

Definisi Operasional :

Intensitas penggunaan gadget adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media gadget dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Aspek-aspek intensitas penggunaan gadget sebagai berikut :

1. Perhatian, merupakan tersitanya perhatian maupun waktu dan tenaga individu untuk menggunakan gadget.
2. Penghayatan, dapat berupa pemahaman dan penyerapan terhadap informasi yang diharapkan, kemudian informasi tersebut dipahami, dan disimpan sebagai pengetahuan baru bagi individu.
3. Durasi, durasi merupakan lamanya selang waktu yang dibutuhkan individu untuk menggunakan gadget.
4. Frekuensi, merupakan seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Penggunaan gadget dapat berlangsung dalam frekuensi yang berbeda-beda, dapat seminggu sekali, dua minggu sekali atau satu bulan sekali, tergantung dari individu yang bersangkutan.

Skala yang digunakan : ☒ Buat sendiri, ☐ Terjemahan, ☐ Modifikasi

Jumlah Aitem : 44 Aitem

Jenis dan Format Respon : Model Likert

PETUNJUK PENGISIAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menautin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masalah.

Pada bagian ini, saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek intensitas penggunaan gadget yang terdiri atas beberapa indikator penggunaan gadget yaitu, perhatian, penghayatan, frekuensi dan durasi. Bapak/ibu di mohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu : Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon untuk bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem : Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 2 jam

R	KR	TR
(✓)	()	()

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut sangat sesuai dengan diri bapak/Ibu, maka Bapak/Ibu bisa memberi *checklist* (✓) pada kolom R. Demikian seterusnya untuk semua aitem.

Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	Alt Jawaban		
				R	KR	TR
Perhatian	Ketertarikan individu terhadap gadget	1	Saya selalu mengakses gadget (Favorable)			
		2	Saya sering menggunakan gadget karena banyak informasi tentang hobi saya (Favorable)			
		3	Saya mengerjakan tugas sekolah lebih menarik daripada bermain	✓		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masalah.

Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses gadget	Individu menikmati aktivitas saat mengakses gadget	Penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi	gadget (Unfavorable)				
				4 Saya mudah bosan ketika sedang mengakses gadget (Unfavorable)	✓			
				5 Saya lebih cenderung membaca buku pelajaran daripada menggunakan gadget (Unfavorable)	✓			
				6 Apapun kondisinya saya menyempatkan untuk menggunakan gadget <i>(in kondisi kapan)</i> (Favorable)	✓			
				7 Saya tidak suka diganggu ketika mengakses gadget yang saya gemari (Favorable)	✓			
				8 Saya tidak bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan gadget (Favorable)	✓			
				9 Saya meluangkan waktu khusus untuk menggunakan gadget (Favorable)	✓			
				10 Saya lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget (Unfavorable)	✓			
				11 Saya bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan gadget (Unfavorable)	✓			
				12 Saya melupakan tugas saya ketika sudah menggunakan gadget yang saya gemari (Favorable)	✓			
				13 Saya lupa waktu ketika mengakses gadget (Favorable)	✓			
				14 Saya mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget (Unfavorable)	✓			
				15 Saya selalu membatasi diri ketika mengakses gadget (Unfavorable)	✓			
				16 Beberapa hal yang sedang menjadi tren di gadget saya aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari	✓			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masalah.

yang terdapat di gadget dalam kehidupan nyata	Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di gadget	17	(Favorable) Saya tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari gadget (Unfavorable)	✓		
		18	Dengan adanya gadget saya menjadi malas belajar (Favorable)	✓		
		19	Dengan adanya gadget dapat mempermudah saya dalam mencapai tujuan hidup (Favorable)	✓		
		20	Dengan adanya gadget memudahkan saya dalam membuat copy ujian (Favorable)	✓		
		21	Saya suka bermain game saat guru sedang menjelaskan pelajaran (Favorable)	✓		
		22	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan belajar (Favorable)	✓		
		23	Saya menggunakan gadget untuk mencari jawaban pada saat ulangan (Favorable)	✓		
		24	Saya memanfaatkan gadget ke berbagai hal positif dalam kehidupan saya (Unfavorable)	✓		
		25	Saya dapat memanfaatkan fitur-fitur di dalam gadget dengan baik dan benar (Unfavorable)	✓		
		26	Dengan gadget saya dapat memahami informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah dengan mudah (Unfavorable)	✓		
Durasi	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan gadget	27	Gadget memberikan manfaat dalam proses belajar serta informasi yang saya butuhkan (Unfavorable)	✓		
		28	Dalam sehari saya tidak cukup 30 menit saja dalam menggunakan gadget (Favorable)			pekerjaan



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Penjiplakan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		29	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari (Favorable)			
		30	Saya tidak memberikan batasan waktu 1 hingga 3 jam ketika menggunakan gadget (Favorable)	✓		
		31	Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari (Favorable)			
		32	Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 3 jam (Favorable)	✓		
		33	Saya menghabiskan waktu 4 jam dalam sehari hanya untuk bermain game yang ada di gadget	✓		
		34	Saya membatasi diri saya untuk mengakses gadget tidak lebih dari 1 jam dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		35	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu tidak lebih dari 2 jam dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		36	Dalam sehari saya cukup 30 menit saja dalam menggunakan gadget (Unfavorable)	✓		
		37	Dalam sehari saya tidak bisa menggunakan gadget lebih dari 3 jam (Unfavorable)	✓		
		38	Saya tidak pernah menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari untuk mengakses gadget (Unfavorable)			
Frekuensi	Seberapa seringnya individu menggunakan gadget dalam kurun waktu tertentu	39	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		40	Biasanya saya menggunakan gadget lebih dari 5 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		41	Saya bisa mengakses internet melalui	✓		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut sangat sesuai dengan diri Bapak/Ibu, maka Bapak/Ibu bisa memberikan *Checklist* (✓) pada kolom R. Demikian seterusnya untuk semua aitem.

Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	Alt Jawaban		
				R	KR	TR
Perhatian	Ketertarikan individu terhadap gadget	1	Saya mengakses gadget (Favorable)	✓		
		2	Saya menggunakan gadget karena banyak informasi tentang hobi saya (Favorable)	✓		
		3	Mengerjakan tugas sekolah daripada bermain gadget (Unfavorable)	✓		
		4	Saya mudah bosan ketika sedang mengakses gadget (Unfavorable)	✓		
		5	Saya lebih cenderung membaca buku pelajaran daripada menggunakan gadget (Unfavorable)	✓		
	Individu menunjukkan konsentrasi tinggi pada saat mengakses gadget	6	Saya menyempatkan menggunakan gadget dalam kondisi apapun (Favorable)	✓		
		7	Saya tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget (Favorable)	✓		
		8	Saya sulit untuk berkonsentrasi dengan pekerjaan bila sedang menggunakan gadget (Favorable)	✓		
		9	Saya meluangkan waktu khusus untuk menggunakan gadget (Favorable)	✓		
		10	Saya lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget (unfavorable)	✓		



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Individual menikmati aktivitas saat mengakses gadget	11	Saya bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan gadget (Unfavorable)	✓		
	12	Melupakan tugas ketika sudah menggunakan gadget (Favorable)	✓		
	13	Saya lupa waktu ketika mengakses gadget (Favorable)	✓		
	14	Saya mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget (Unfavorable)	✓		
	15	Saya membatasi diri ketika mengakses gadget (Unfavorable)	✓		
Penghayatan	16	Beberapa hal yang sedang menjadi tren di gadget saya aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Favorable)	✓		
	17	Saya tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari gadget (Unfavorable)	✓		
Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di gadget	18	Dengan adanya gadget saya menjadi malas belajar (Favorable)	✓		
	19	Dengan adanya gadget dapat mempermudah dalam mencapai tujuan hidup (Favorable)	✓		
	20	Dengan adanya gadget memudahkan saya dalam membuat copy ujian (Favorable)	✓		
	21	Saya suka bermain game saat guru sedang menjelaskan pelajaran (Favorable)	✓		
	22	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan belajar (Favorable)	✓		
	23	Saya menggunakan gadget untuk mencari jawaban pada	✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengaruh pemilikan UIN Suska Riau terhadap kepatuhan dalam menggunakan gadget			saat ulangan (Favorable)			
	24		Saya memanfaatkan gadget ke berbagai hal positif dalam kehidupan saya (Unfavorable)	✓		
	25		Saya dapat memanfaatkan fitur- fitur di dalam gadget dengan baik dan benar (Unfavorable)	✓		
	26		Dengan gadget saya dapat memahami informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah dengan mudah (Unfavorable)	✓		
	27		Gadget memberikan manfaat dalam proses belajar serta informasi yang saya butuhkan (Unfavorable)	✓		
Durasi	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan gadget:	28	Dalam sehari mengakses gadget lebih dari 2 jam (Favorable)	✓		
		29	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu 3 jam (Favorable)	✓		
		30	Tidak memberikan batasan waktu 1 hingga 3 jam ketika menggunakan gadget (Favorable)	✓		
		31	Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari (Favorable)	✓		
		32	Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 3 jam (Favorable)	✓		
		33	Saya menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sehari hanya untuk bermain game yang ada di gadget (Unfavorable)	✓		
		34	Membatasi diri saya untuk mengakses gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		35	Ketika mengakses gadget saya			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Frekuensi	Seberapa seringnya individu menggunakan gadget dalam kurun waktu tertentu		menghabiskan waktu tidak lebih dari 1 jam dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		36	1 jam dalam sehari untuk menggunakan gadget (Unfavorable)	✓		
		37	Dalam sehari saya tidak bisa menggunakan gadget lebih dari 1 jam (Unfavorable)	✓		
		38	Saya tidak pernah menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari untuk mengakses gadget (Unfavorable)	✓		
		39	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		40	Biasanya saya menggunakan gadget lebih dari 5 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		41	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		42	Saya membuka internet melalui gadget hanya sekali dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		43	Saya menggunakan gadget kurang dari 3 kali dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		44	Saya termasuk tidak aktif menggunakan gadget, biasanya hanya 2 kali dalam seminggu (Unfavorable)	✓		

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

OK



ak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

akta Dilindungi Undang-Undang

yang mencuri atau sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bahasa
OK

3. Jumlah aitem
OK

Pekanbaru, 25 April 2019

Validator

(Liliza Agustin, MPsi Psikolog)

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

(SKALA INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET)

Definisi Operasional :

Intensitas penggunaan gadget adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media gadget dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Aspek-aspek intensitas penggunaan gadget sebagai berikut :

Perhatian, merupakan tersitanya perhatian maupun waktu dan tenaga individu untuk menggunakan gadget.

Penghayatan, dapat berupa pemahaman dan penyerapan terhadap informasi yang diharapkan, kemudian informasi tersebut dipahami, dan disimpan sebagai pengetahuan baru bagi individu.

Durasi, durasi merupakan lamanya waktu penggunaan gadget secara terus menerus dalam sehari yang dihitung dalam jam.

4. Frekuensi, merupakan seringnya kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu. Penggunaan gadget dapat berlangsung dalam frekuensi yang berbeda-beda, dapat seminggu sekali, dua minggu sekali atau satu bulan sekali tergantung dari individu yang bersangkutan.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Skala yang digunakan

: [✓] Buat sendiri, [] Terjemahan, [] Modifikasi

Jumlah Aitem

: 44 Aitem

Jenis dan Format Respon

: Model Likert

SS : Sangat Sering

S : Sering

J : Jarang

TP : Tidak pernah

PETUNJUK PENGISIAN

Pada bagian ini, saya memohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan di dalam skala ini. Skala ini bertujuan untuk mengetahui aspek intensitas penggunaan gadget yang terdiri atas beberapa indikator penggunaan gadget yaitu, perhatian, penghayatan, frekuensi dan durasi. Bapak/ibu di mohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu : Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon untuk bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem

: Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 2 jam

R

KR

TR

(✓)

()

()

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika Bapak/Ibu menilai bahwa aitem tersebut sangat sesuai dengan diri Bapak/Ibu, maka Bapak/Ibu bisa memberikan *Checklist* (✓) pada kolom R. Demikian seterusnya untuk semua aitem.

Skala Intensitas Penggunaan Gadget

Aspek	Indikator	No	Pernyataan	Alt Jawaban		
				R	KR	TR
Perhatian	Ketertarikan individu terhadap gadget	1	Saya mengakses gadget (Favorabale)	✓		
		2	Saya menggunakan gadget karena banyak informasi tentang hobi saya (Favorabale)	✓		
		3	Mengerjakan tugas sekolah daripada bermain gadget (Unfavorabale)	✓		
		4	Saya mudah bosan ketika sedang mengakses gadget (Unfavorabale)	✓		
		5	Saya lebih cenderung membaca buku pelajaran daripada menggunakan gadget (Unfavorabale)	✓		
	Individu menunjukkan kosentrasi tinggi pada saat mengakses gadget	6	Saya menyempatkan menggunakan gadget dalam kondisi apapun (Favorable)	✓		
		7	Saya tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget (Favorable)	✓		
		8	Saya sulit untuk berkonsentrasi dengan pekerjaan bila sedang menggunakan gadget (Favorable)	✓		
		9	Saya meluangkan waktu khusus untuk menggunakan gadget (Favorable)	✓		
		10	Saya lebih kosentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget (unfavorable)	✓		



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		11	Saya bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan gadget (Unfavorable)	✓		
	Individual menikmati aktivitas saat mengakses gadget	12	Melupakan tugas ketika sudah menggunakan gadget (Favorable)	✓		
		13	Saya lupa waktu ketika mengakses gadget (Favorable)	✓		
		14	Saya mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget (Unfavorable)	✓		
		15	Saya membatasi diri ketika mengakses gadget (Unfavorable)	✓		
Penghayatan	Individu suka mengaplikasikan hal atau informasi yang terdapat di gadget dalam kehidupan nyata	16	Beberapa hal yang sedang menjadi tren di gadget saya aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Favorable)	✓		
		17	Saya tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari gadget (Unfavorable)	✓		
	Pemahaman individu terhadap manfaat-manfaat yang ada di gadget	18	Dengan adanya gadget saya menjadi malas belajar (Favorable)	✓		
		19	Dengan adanya gadget dapat mempermudah dalam mencapai tujuan hidup (Favorable)	✓		
		20	Dengan adanya gadget memudahkan saya dalam membuat copy ujian (Favorable)	✓		
		21	Saya suka bermain game saat guru sedang menjelaskan pelajaran (Favorable)	✓		
		22	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan belajar (Favorable)	✓		
		23	Saya menggunakan gadget untuk mencari jawaban pada	✓		



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			saat ulangan (Favorable)				
		24	Saya memanfaatkan gadget ke berbagai hal positif dalam kehidupan saya (Unfavorable)	✓			
		25	Saya dapat memanfaatkan fitur-fitur di dalam gadget dengan baik dan benar (Unfavorable)	✓			
		26	Dengan gadget saya dapat memahami informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah dengan mudah (Unfavorable)	✓			
		27	Gadget memberikan manfaat dalam proses belajar serta informasi yang saya butuhkan (Unfavorable)	✓			
Durasi	Lama waktu yang dihabiskan ketika menggunakan gadget:	28	Dalam sehari mengakses gadget lebih dari 2 jam (Favorable)	✓			
		29	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu 3 jam (Favorable)	✓			
		30	Tidak memberikan batasan waktu 1 hingga 3 jam ketika menggunakan gadget (Favorable)	✓			
		31	Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari (Favorable)	✓			
		32	Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 3 jam (Favorable)	✓			
		33	Saya menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sehari hanya untuk bermain game yang ada di gadget (Unfavorable)	✓			
		34	Membatasi diri saya untuk mengakses gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari (Unfavorable)	✓			
		35	Ketika mengakses gadget saya				



- a. Penguasaan mata pelajaran untuk kepentingan penulisan, penelitian, penyusunan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan artikel atau tinjauan suatu masalah.
- b. Penguasaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			menghabiskan waktu tidak lebih dari 1 jam dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		36	1 jam dalam sehari untuk menggunakan gadget (Unfavorable)	✓		
		37	Dalam sehari saya tidak bisa menggunakan gadget lebih dari 1 jam (Unfavorable)	✓		
		38	Saya tidak pernah menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari untuk mengakses gadget (Unfavorable)	✓		
Frekuensi	Seberapa seringnya individu menggunakan gadget dalam kurun waktu tertentu	39	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		40	Biasanya saya menggunakan gadget lebih dari 5 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		41	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam sehari (Favorable)	✓		
		42	Saya membuka internet melalui gadget hanya sekali dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		43	Saya menggunakan gadget kurang dari 3 kali dalam sehari (Unfavorable)	✓		
		44	Saya termasuk tidak aktif menggunakan gadget, biasanya hanya 2 kali dalam seminggu (Unfavorable)	✓		

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

OK



Daftar Isi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bahasa

OK

3. Jumlah aitem

OK

Pekanbaru, 25 April 2019

Validator

(Liliza Agustin, MPsi Psikolog)

LAMPIRAN B

SKALA TRY OUT

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



IDENTITAS DIRI

Nama/Inisial :
Jenis Kelamin :
Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan tentang diri Anda dalam kehidupan sehari-hari. Baca dan pahami setiap pernyataan tersebut, kemudian Anda diminta untuk memilih salah satu pernyataan yang sesuai dengan diri Anda, dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu dari keempat alternatif jawaban yang tersedia. Alternatif jawaban - jawaban tersebut adalah :

- SS : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Sering** bagi diri Anda
S : Apabila pernyataan tersebut **Sering** bagi diri Anda
J : Apabila pernyataan tersebut **Jarang** bagi diri Anda
TP : Apabila pernyataan tersebut **Tidak Pernah** bagi diri Anda

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 2 jam	✓			

Jika Anda memilih alternatif jawaban SS, berarti pernyataan tersebut **Sangat Sering** bagi diri Anda.

Setiap orang memiliki jawaban yang berbeda-beda dan skala ini bukanlah tes, jadi tidak ada jawaban yang dianggap salah. Semua pilihan jawaban adalah benar, karena itu pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda. Saya sangat mengharapkan Anda memberikan jawaban yang jujur, terbuka dan apa adanya, bukan berdasarkan apa yang seharusnya. Semua jawaban dan identitas Anda akan dijaga kerahasiannya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian ini.

UIN SUSKA RIAU

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kesediaan dan partisipasi Anda dalam mengisi skala ini merupakan bantuan yang amat besar artinya bagi keberhasilan penelitian ini, untuk itu saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

~ Selamat Mengetjakan ~



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Skala ini terdiri dari 44 pernyataan. Anda diminta untuk menjawab pernyataan-pernyataan tersebut yang sesuai dengan diri anda.

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Saya mengakses gadget				
2	Mengerjakan tugas sekolah daripada bermain gadget				
3	Saya menyempatkan menggunakan gadget dalam kondisi apapun				
4	Saya sulit untuk berkonsentrasi dengan pekerjaan bila sedang menggunakan gadget				
5	Saya lebih cenderung membaca buku pelajaran daripada menggunakan gadget				
6	Saya menggunakan gadget karena banyak informasi tentang hobby saya				
7	Saya tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget				
8	Dengan adanya gadget saya menjadi malas belajar				
9	Saya termasuk tidak aktif menggunakan gadget, biasanya hanya 2 kali dalam seminggu				
10	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari				
11	1 jam dalam sehari untuk menggunakan gadget				
12	Biasanya saya menggunakan gadget lebih dari 5 kali dalam sehari				
13	Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari				
14	Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 3 jam				
15	Saya menggunakan gadget kurang dari 3 kali dalam sehari				
16	Dengan gadget saya dapat memahami informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah dengan mudah				
17	Gadget memberikan manfaat dalam proses belajar serta informasi yang saya butuhkan				
18	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu 3 jam				
19	Membatasi diri untuk mengakses gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari				
20	Saya membatasi diri ketika mengakses gadget				
21	Saya tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang bersal dari gadget				
22	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan belajar				
23	Saya sulit berkonsentrasi dengan pekerjaan bila sedang menggunakan gadget				
24	Dengan adanya gadget memudahkan saya dalam membuat copy ujian				
25	Dengan adanya gadget dapat mempermudah dalam mencapai tujuan hidup				
26	Saya bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan gadget				

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang. 2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber. 3. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 4. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 5. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 6. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 7. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 8. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 9. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 10. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 11. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 12. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 13. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 14. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 15. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 16. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 17. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 18. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 19. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 20. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 21. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 22. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 23. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 24. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 25. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 26. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 27. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 28. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 29. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 30. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 31. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 32. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 33. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 34. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 35. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 36. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 37. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 38. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 39. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 40. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 41. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 42. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau. 43. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan buku, atau publikasi tanpa izin UIN Suska Riau. 44. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

27	1. Saya suka bermain game saat guru sedang menjelaskan pelajaran				
28	a. Saya lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget				
29	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan belajar				
30	Saya menggunakan gadget untuk mencari jawaban pada saat kuis				
31	Saya menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sehari hanya untuk bermain game yang ada di gadget				
32	Saya memanfaatkan gadget keberbagai hal positif dalam kehidupan saya				
33	Saya dapat memanfaatkan fitur-fitur didalam gadget dengan baik dan benar				
34	Saya membuka internet melalui gadget hanya sekali dalam sehari				
35	Dalam sehari saya tidak bisa menggunakan gadget lebih dari 1 jam				
36	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam sehari				
37	Dalam sehari mengakses gadget lebih dari 2 jam				
38	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu tidak lebih dari 1 jam dalam sehari				
39	Saya mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget				
40	Melupakan tugas ketika sudah menggunakan gadget				
41	Tidak memberikan batasan waktu 1 hingga 3 jam ketika menggunakan gadget				
42	Saya lupa waktu ketika mengakses gadget				
43	Saya tidak pernah menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari untuk mengakses gadget				
44	Beberapa hal yang sedang menjadi tren digadget saya aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari				

Sumber:

Survei lapangan, pengumpulan data, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

TABULASI DATA TRY OUT

UIN SUSKA RIAU

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	4	1	4	3	1	3	2	3	2	4	2	4	4	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3
2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3
3	3	3	2	2	2	3	2	1	4	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
4	3	3	2	2	2	2	1	1	4	2	3	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2
5	3	3	3	3	3	2	1	1	4	2	3	3	3	3	2	2	1	4	2	3	3	2	2
6	3	2	2	2	2	4	2	1	4	3	2	2	3	2	2	1	1	4	2	3	2	1	4
7	2	2	2	3	3	4	4	1	1	4	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
8	3	2	2	4	2	4	4	1	1	4	1	1	1	3	2	2	1	4	1	1	1	3	4
9	3	2	2	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	3	1	1	1	4	3	3	3	3	3
10	3	3	4	3	1	4	2	2	4	4	2	4	3	4	1	1	1	4	1	1	2	3	3
11	4	2	3	4	2	4	2	3	4	2	2	1	3	3	2	2	1	4	3	2	2	2	3
12	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	1	1	4	3	4	2	2	3
13	2	3	2	2	3	4	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3
14	3	2	2	2	3	3	1	2	4	2	2	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
15	3	3	4	3	3	3	1	3	4	3	2	4	4	3	1	1	1	4	1	2	2	2	1
16	4	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3
17	3	2	2	3	3	2	2	1	4	2	2	2	3	2	2	2	1	2	4	3	3	2	3
18	3	2	2	2	3	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	4	2	3	4	3	2	2	4	4	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	3	2
20	4	3	3	3	3	3	1	2	4	2	2	3	3	3	1	1	2	2	3	2	2	3	3
21	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	2	2	3	2	4	3	3	3	2	2
22	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	4
23	3	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3
24	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	4	1	4
25	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	3	2	3
26	4	3	4	3	3	2	2	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	2	3
27	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	1	4	3	3	3	1	4
28	4	3	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	4	3	3	2	2	4	4	3	4	4	4
29	4	3	4	3	3	2	3	3	4	1	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3
30	4	2	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	1	3
31	4	3	3	3	3	3	1	1	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2
32	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2
33	3	2	2	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
34	3	3	4	4	1	4	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	4	3	3	3	1	3
35	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	1	1	1	3	3	3	1	3
36	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	1	1	1	3	3	3	1	3
37	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	1	4	4	4	4	4	3
38	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3
39	2	1	3	3	4	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	4	1	4	1	4

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	JUMLAH
3	4	3	3	1	4	1	3	1	2	2	1	3	4	3	3	3	1	3	1	2	114
1	1	2	2	2	4	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	109
1	2	2	1	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	99
2	2	3	1	2	3	1	4	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	94
4	3	3	1	2	4	3	3	2	2	4	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	114
1	2	3	1	2	2	1	4	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	1	2	2	96
2	1	4	1	1	2	1	4	1	1	4	1	1	1	4	4	1	1	1	4	1	94
1	2	3	1	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	115
1	3	4	1	1	1	1	4	1	1	4	2	4	4	2	3	2	2	2	3	2	111
1	3	2	1	2	4	1	1	2	3	1	4	2	4	4	3	2	2	2	3	2	105
2	1	2	1	4	1	1	2	3	1	1	4	2	1	2	3	2	2	2	3	1	109
1	3	4	1	1	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	113
2	2	2	4	1	3	1	2	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	107
1	2	2	1	2	1	2	4	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	109
1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	113
1	2	3	4	1	4	1	4	1	2	4	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	104
1	3	4	1	4	4	1	4	4	4	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	112
1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	3	4	4	4	1	2	3	3	3	3	2	116
2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	100
1	2	2	1	2	2	2	4	2	2	3	3	4	2	3	2	1	1	1	4	1	102
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	108
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	108
3	2	2	4	1	2	4	3	1	1	3	2	4	4	4	2	2	1	2	3	2	104
1	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	4	3	3	2	2	4	2	3	2	125
1	2	3	3	1	3	1	3	1	1	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	120
1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	3	3	108
1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	103
1	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	153
4	4	3	4	1	4	1	3	1	4	3	1	4	4	4	4	3	3	1	2	2	123
1	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	157
1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	123
2	3	2	2	2	1	2	3	1	1	3	3	2	2	3	2	2	1	1	3	1	98
1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	4	4	4	3	3	2	2	2	3	2	117
3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	2	2	2	99
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	104
1	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	158
1	1	3	3	1	3	2	3	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	115
2	2	2	1	1	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	115
3	2	2	4	1	2	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	2	3	1	94
1	3	4	4	4	4	4	3	1	1	3	4	4	4	3	3	2	4	2	3	2	128
3	3	4	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	2	128
3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	120
1	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	2	3	2	120
1	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	160
3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	74
3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	1	2	2	2	129

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Tergantung dari jenis penggunaan penulisan, penulisan, penulisan nama atau imajinasi, penulisan laporan, penulisan atau ungkapan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN D

UJI RELIABILITAS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Reliability

Intensitas Penggunaan Gadget

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	40	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.934	44

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	110,78	377,820	,564	,932
VAR00002	111,50	372,410	,680	,931
VAR00003	111,40	381,221	,343	,933
VAR00004	111,10	387,374	,179	,934
VAR00005	111,40	372,964	,656	,931
VAR00006	111,33	376,379	,403	,933
VAR00007	111,73	362,358	,621	,931
VAR00008	111,68	360,379	,724	,930
VAR00009	110,78	390,999	,012	,936
VAR00010	111,00	372,974	,525	,932
VAR00011	111,58	383,430	,223	,934
VAR00012	111,35	373,926	,439	,933
VAR00013	111,18	367,943	,671	,931
VAR00014	111,63	361,779	,723	,930
VAR00015	111,48	383,743	,312	,933
VAR00016	111,73	367,538	,643	,931
VAR00017	112,45	370,869	,533	,932
VAR00018	111,55	371,587	,490	,932
VAR00019	111,28	378,974	,395	,933
VAR00020	111,73	377,333	,514	,932
VAR00021	111,40	376,349	,509	,932
VAR00022	112,05	377,946	,364	,933
VAR00023	111,25	382,859	,322	,933
VAR00024	112,48	393,999	-,075	,937
VAR00025	111,90	378,144	,402	,933

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau hasil penelitian, baik berbentuk tulisan, gambar, karya seni lainnya, tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



VAR00026	111,38	381,779	,314	,933
VAR00027	111,85	358,233	,649	,931
VAR00028	112,28	372,102	,518	,932
VAR00029	111,28	372,204	,531	,932
VAR00030	112,45	365,485	,680	,930
VAR00031	111,20	391,651	-,005	,936
VAR00032	112,43	380,199	,438	,933
VAR00033	112,15	369,977	,583	,931
VAR00034	111,13	382,215	,336	,933
VAR00035	111,38	384,856	,179	,935
VAR00036	111,25	369,013	,612	,931
VAR00037	111,30	366,985	,720	,930
VAR00038	111,30	375,190	,585	,932
VAR00039	111,30	377,292	,442	,932
VAR00040	111,90	375,477	,527	,932
VAR00041	112,10	371,169	,534	,932
VAR00042	111,93	364,635	,752	,930
VAR00043	111,30	376,215	,497	,932
VAR00044	111,98	366,435	,793	,930

lumkan dan menyebutkan sumber:

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN E

SKALA PENELITIAN

UIN SUSKA RIAU



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang memunculkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1	Saya mengakses gadget				
2	Mengerjakan tugas sekolah daripada bermain gadget				
3	Saya menyempatkan menggunakan gadget dalam kondisi apapun				
4	Saya lebih cenderung membaca buku pelajaran daripada menggunakan gadget				
5	Saya menggunakan gadget karena banyak informasi tentang hobi saya				
6	Saya tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget				
7	Dengan adanya gadget saya menjadi malas belajar				
8	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari				
9	Biasanya saya menggunakan gadget lebih dari 5 kali dalam sehari				
10	Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari				
11	Dalam sehari saya bisa menggunakan gadget lebih dari 3 jam				
12	Saya menggunakan gadget kurang dari 3 kali dalam sehari				
13	Dengan gadget saya dapat memahami informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah dengan mudah				
14	Gadget memberikan manfaat dalam proses belajar serta informasi yang saya butuhkan				
15	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu 3 jam				
16	Membatasi diri saya untuk mengakses gadget tidak lebih dari 2 jam dalam sehari				
17	Saya membatasi diri ketika mengakses gadget				
18	Saya tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari gadget				
19	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan belajar				
20	Saya sulit untuk berkonsentrasi dengan pekerjaan bila sedang menggunakan gadget				
21	Dengan adanya gadget dapat mempermudah dalam mencapai tujuan hidup				
22	Saya bisa melakukan kegiatan lain ketika sedang menggunakan gadget				
23	Saya suka bermain game saat guru sedang menjelaskan pelajaran				
24	Saya lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget				
25	Saya menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan orang lain dibandingkan belajar				
26	Saya menggunakan gadget untuk mencari jawaban pada saat ulangan				
27	Saya memanfaatkan gadget ke berbagai hal positif dalam kehidupan saya				



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2	Saya dapat memanfaatkan fitur-fitur di dalam gadget dengan baik dan benar				
2	Saya membuka internet melalui gadget hanya sekali dalam sehari				
3	Saya bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 4 kali dalam sehari				
3	Dalam sehari mengakses gadget lebih dari 2 jam				
3	Ketika mengakses gadget saya menghabiskan waktu tidak lebih dari 1 jam dalam sehari				
3	Saya mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget				
3	Melupakan tugas ketika udah menggunakan gadget				
35	Tidak memberikan batasan waktu 1 hingga 3 jam ketika mengakses gadget				
36	Saya lupa waktu ketika mengakses gadget				
37	Saya tidak pernah menghabiskan waktu 3 jam dalam sehari untuk mengakses gadget				
38	Beberapa hal yang sedang menjadi tren di gadget saya aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari				

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN F

TABULASI DATA PENELITIAN

UIN SUSKA RIAU

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103	
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103		
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103			
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103				
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103					
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103						
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103							
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103								
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103									
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103										
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103											
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103												
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103													
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103														
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103															
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																	
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																		
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																			
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																				
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																					
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																						
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																							
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																								
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																									
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																										
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																											
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																												
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																													
30	31	32	33	34	35	36	37	38	103																														
31	32	33	34	35	36	37	38	103																															
32	33	34	35	36	37	38	103																																
33	34	35	36	37	38	103																																	
34	35	36	37	38	103																																		
35	36	37	38	103																																			
36	37	38	103																																				
37	38	103																																					
38	103																																						
39	103																																						
40	103																																						
41	103																																						
42	103																																						
43	103																																						
44	103																																						
45	103																																						
46	103																																						
47	103																																						
48	103																																						
49	103																																						
50	103																																						
Harta Cipta dan Merek Dagang																																							
Sistem Informasi																																							
Kategori																																							
Sub Kategori																																							
Detail																																							
103																																							
64																																							
91																																							

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

[illegible]

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

102	1	3	1	3	2	1	1	4	1	3	1	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	2	3	4	81	
103	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	4	109	
104	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	97	
105	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	92	
106	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	69		
107	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	4	5	4	1	4	1	1	1	1	104	
108	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	97	
109	4	4	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	1	1	3	110	
110	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	1	2	3	3	3	2	1	3	4	1	1	3	3	113	
111	4	1	4	1	2	1	4	1	2	1	4	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	3	75	
112	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	101	
113	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	3	2	4	2	1	2	3	1	2	3	2	3	3	82	
114	4	3	4	3	1	3	4	3	3	2	3	3	1	2	3	4	2	1	1	4	1	2	1	2	3	93	
115	3	2	4	2	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	1	4	1	4	1	4	1	2	2	2	83	
116	3	1	1	1	4	1	3	1	1	1	1	1	3	2	1	3	3	2	2	4	3	2	2	1	2	94	
117	3	1	1	1	1	4	1	3	1	1	1	1	1	3	2	1	3	3	2	1	3	3	1	2	1	63	
118	2	2	4	2	1	2	2	4	2	1	4	2	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	83	
119	2	2	2	2	2	2	2	4	2	1	4	2	3	1	4	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	91	
120	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	4	129	
121	1	1	1	1	4	1	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	4	2	3	4	4	4	4	67	
122	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	1	1	4	4	3	4	4	3	4	2	1	4	4	128	
123	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	4	3	1	3	4	3	4	1	2	3	3	3	101	
124	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	1	2	5	2	1	2	3	3	2	86	
125	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	4	2	2	3	3	1	3	3	2	4	2	2	93	
126	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	1	3	1	3	2	3	3	3	4	4	94	
127	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	4	3	1	3	2	1	3	4	107	
128	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	1	4	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	111	
129	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	99	
130	3	1	1	1	2	1	1	4	1	1	1	1	4	2	1	4	4	4	4	4	3	1	2	2	1	75	
131	3	3	4	3	1	3	3	3	3	4	3	4	1	1	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	3	100
132	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	2	2	3	1	2	4	3	1	1	2	3	2	4	105	
133	4	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	4	1	2	3	4	3	3	4	2	2	3	4	93	
134	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	1	2	3	1	2	3	3	3	4	2	2	108	
135	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	105	
136	3	4	3	1	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	4	117	
137	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	4	1	2	3	4	3	4	3	2	4	3	107	
138	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	76	
139	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	
140	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	1	4	4	4	4	130	
141	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	103	
142	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2	3	4	3	3	3	3	3	1	2	4	4	4	126	
143	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	106	
144	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	1	3	4	4	1	3	1	1	3	105	
145	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	79	
146	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	
147	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	107	
148	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	99	
149	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68	
150	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	118	
151	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	88	
152	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	92	

[illegible]

Syarif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN G

UJI ASUMSI

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HASIL UJI NORMALITAS KOLMOGOROV SMIRNOV

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Intensitas Penggunaan Gadget
N		214
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	101.57
	Std. Deviation	15.029
	Absolute	.044
Most Extreme Differences	Positive	.027
	Negative	-.044
Kolmogorov-Smirnov Z		.647
Asymp. Sig. (2-tailed)		.796

a. Test distribution is Normal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UJI LINIERITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar * Intensitas Penggunaan Gadget	(Combined)		842.022	58	14.518	1.453	.037
	Between Groups	Linearity	46.894	1	46.894	4.695	.032
		Deviation from Linearity	795.128	57	13.950	1.397	.056
	Within Groups		1548.258	155	9.989		
	Total		2390.280	213			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Prestasi Belajar * Intensitas Penggunaan Gadget	.140	.020	.594	.352

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN H

UJI HIPOTESIS

UIN SUSKA RIAU



UJI HIPOTESIS

Correlations

		Intensitas Penggunaan Gadget	Prestasi Belajar
Intensitas Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.140*
	Sig. (2-tailed)		.041
	N	214	214
Prestasi Belajar	Pearson Correlation	.140*	1
	Sig. (2-tailed)	.041	
	N	214	214

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



UIN SUSKA RIAU



KATEGORISASI INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET

Statistics

kat_intensitas

N	Valid	214
	Missing	0

kat_intensitas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	15	7.0	7.0
	Rendah	38	17.8	24.8
	Sedang	57	26.6	51.4
	Tinggi	56	26.2	77.6
	Sangat Tinggi	48	22.4	100.0
	Total	214	100.0	100.0

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATEGORISASI PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 1 BENGKALIS

© Hak cipta milik UIN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Statistics

Kat_Prestasi_Belajar

N	Valid	214
	Missing	0

Kat_Prestasi_Belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	84	39.3	39.3
	Rendah	80	37.4	76.6
	Sedang	29	13.6	90.2
	Tinggi	16	7.5	97.7
	Sangat Tinggi	5	2.3	100.0
	Total	214	100.0	100.0

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN I

TABEL PRESTASI BELAJAR

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel

Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
1	Siswa 001	91
2	Siswa 002	83
3	Siswa 003	84
4	Siswa 004	83
5	Siswa 005	80
6	Siswa 006	82
7	Siswa 007	76
8	Siswa 008	83
9	Siswa 009	79
10	Siswa 010	95
11	Siswa 011	87
12	Siswa 012	85
13	Siswa 013	82
14	Siswa 014	90
15	Siswa 015	81
16	Siswa 016	80
17	Siswa 017	81
18	Siswa 018	83
19	Siswa 019	82
20	Siswa 020	81
21	Siswa 021	88
22	Siswa 022	86
23	Siswa 023	88
24	Siswa 024	80
25	Siswa 025	75
26	Siswa 026	81

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
27	Siswa 027	80
28	Siswa 028	85
29	Siswa 029	81
30	Siswa 030	83
31	Siswa 031	80
32	Siswa 032	84
33	Siswa 033	80
34	Siswa 034	86
35	Siswa 035	82
36	Siswa 036	82
37	Siswa 037	83
38	Siswa 038	75
39	Siswa 039	76
40	Siswa 040	80
41	Siswa 041	80
42	Siswa 042	82
43	Siswa 043	80
44	Siswa 044	89
45	Siswa 045	81
46	Siswa 046	77
47	Siswa 047	87
48	Siswa 048	84
49	Siswa 049	88
50	Siswa 050	79
51	Siswa 051	83
52	Siswa 052	76
53	Siswa 053	78
54	Siswa 054	87
55	Siswa 055	86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
56	Siswa 056	80
57	Siswa 057	78
58	Siswa 058	82
59	Siswa 059	76
60	Siswa 060	77
61	Siswa 061	78
62	Siswa 062	76
63	Siswa 063	84
64	Siswa 064	78
65	Siswa 065	80
66	Siswa 066	82
67	Siswa 067	77
68	Siswa 068	80
69	Siswa 069	80
70	Siswa 070	85
71	Siswa 071	84
72	Siswa 072	82
73	Siswa 073	80
74	Siswa 074	78
75	Siswa 075	91
76	Siswa 076	77
77	Siswa 077	80
78	Siswa 078	77
79	Siswa 079	80
80	Siswa 080	80
81	Siswa 081	82
82	Siswa 082	82
83	Siswa 083	76
84	Siswa 084	80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
85	Siswa 085	76
86	Siswa 086	77
87	Siswa 087	81
88	Siswa 088	82
89	Siswa 089	85
90	Siswa 090	80
91	Siswa 091	86
92	Siswa 092	85
93	Siswa 093	80
94	Siswa 094	80
95	Siswa 095	77
96	Siswa 096	78
97	Siswa 097	80
98	Siswa 098	81
99	Siswa 099	81
100	Siswa 100	80
101	Siswa 101	86
102	Siswa 102	81
103	Siswa 103	81
104	Siswa 104	87
105	Siswa 105	82
106	Siswa 106	81
107	Siswa 107	85
108	Siswa 108	80
109	Siswa 109	80
110	Siswa 110	81
111	Siswa 111	80
112	Siswa 112	89
113	Siswa 113	82



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
114	Siswa 114	82
115	Siswa 115	83
116	Siswa 116	78
117	Siswa 117	80
118	Siswa 118	80
119	Siswa 119	81
120	Siswa 120	82
121	Siswa 121	83
122	Siswa 122	81
123	Siswa 123	83
124	Siswa 124	87
125	Siswa 125	83
126	Siswa 126	80
127	Siswa 127	77
128	Siswa 128	80
129	Siswa 129	83
130	Siswa 130	80
131	Siswa 131	77
132	Siswa 132	83
133	Siswa 133	81
134	Siswa 134	82
135	Siswa 135	80
136	Siswa 136	77
137	Siswa 137	81
138	Siswa 138	83
139	Siswa 139	81
140	Siswa 140	82
141	Siswa 141	85
142	Siswa 142	80



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
143	Siswa 143	86
144	Siswa 144	82
145	Siswa 145	82
146	Siswa 146	84
147	Siswa 147	84
148	Siswa 148	81
149	Siswa 149	82
150	Siswa 150	82
151	Siswa 151	81
152	Siswa 152	81
153	Siswa 153	81
154	Siswa 154	83
155	Siswa 155	81
156	Siswa 156	82
157	Siswa 157	81
158	Siswa 158	81
159	Siswa 159	78
160	Siswa 160	84
161	Siswa 161	89
162	Siswa 162	83
163	Siswa 163	84
164	Siswa 164	83
165	Siswa 165	84
166	Siswa 166	84
167	Siswa 167	77
168	Siswa 168	80
169	Siswa 169	77
170	Siswa 170	80
171	Siswa 171	87



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
172	Siswa 172	87
173	Siswa 173	82
174	Siswa 174	86
175	Siswa 175	82
176	Siswa 176	81
177	Siswa 177	82
178	Siswa 178	82
179	Siswa 179	84
180	Siswa 180	80
181	Siswa 181	80
182	Siswa 182	80
183	Siswa 183	81
184	Siswa 184	80
185	Siswa 185	80
186	Siswa 186	83
187	Siswa 187	80
188	Siswa 188	89
189	Siswa 189	81
190	Siswa 190	80
191	Siswa 191	80
192	Siswa 192	83
193	Siswa 193	80
194	Siswa 194	81
195	Siswa 195	80
196	Siswa 196	87
197	Siswa 197	81
198	Siswa 198	82
199	Siswa 199	80
200	Siswa 200	80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama Siswa	Rata-Rata Nilai Semester
201	Siswa 201	86
202	Siswa 202	80
203	Siswa 203	83
204	Siswa 204	78
205	Siswa 205	80
206	Siswa 206	76
207	Siswa 207	81
208	Siswa 208	76
209	Siswa 209	89
210	Siswa 210	80
211	Siswa 211	82
212	Siswa 212	84
213	Siswa 213	90
214	Siswa 214	86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN J

PEDOMAN WAWANCARA

UIN SUSKA RIAU



Wawancara

A. Guide Wawancara

1. Bagaimana prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis ?
2. Apa kesulitan yang di alami siswa saat pembelajaran berlangsung ?
3. Apakah siswa MAN 1 Bengkalis menggunakan HP ?
4. Apakah siswa boleh membawa HP ke sekolah ?
5. Apakah semua siswa menitipkan HP nya kepada guru piket ?

B. Identitas

Nama : S
 Tanggal : 02 Oktober 2018
 Pekerjaan : Guru
 Tempat : MAN 1 Bengkalis

	Pelaku	Verbatim	Ide Pokok	Tema
	Peneliti	Assalamualaikum wr wb, selamat pagi pak?	Mengucapkan Salam	Pembukaan
	Subjek	Waalaikumsalam wr wb... selamat pagi		
	Peneliti	Eee baiklah, hmm sebelumnya saya berterimakasih kepada bapak yang telah meluangkan waktunya untuk melaksanakan wawancara tentang intensitas penggunaan gadget. baiklah apakah bisa kita mulai pak?	Izin ingin mewawancarai	Membangun Raport
10	Subjek	Prestasi belajar siswa sebagian besar masih di bawah KKM, ee beberapa siswa kurang dapat menyerap pelajaran yang di ajarkan. Hasil ulangan dan ujian pun kurang memuaskan dan masih jauh dari apa yang saya harapkan.	Informasi mengenai prestasi belajar siswa MAN 1 Bengkalis	Prestasi belajar siswa masih dibawah KKM
11				
12				
13				
14				
15				
16	Peneliti	Apa kesulitan yang di alami siswa saat pembelajaran berlangsung ?	Kesulitan siswa dalam proses belajar	siswa kesulitan dalam memahami materi yang
17				
18	Subjek	Mungkin siswa sulit memahami materi yang diberikan guru		
19				



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pelaku	Verbatim	Ide Pokok	Tema
20	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang			diberikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung
21	Peneliti	Ee apakah siswa MAN 1 Bengkalis menggunakan HP ?	Memperbolehkan siswa membawa gadget	Sekolah tidak melarang siswanya membawa hp, dan bagi siswa yang membawa hp nya kedalam kelas akan di berikan sanksi
22	Subjek	Iya, siswa menggunakan HP, bukan hanya siswa tetapi guru juga menggunakan HP.		
23	Peneliti	Apakah siswa boleh membawa HP ke sekolah ?		
24	Subjek	Iya boleh. Sekolah tidak melarang siswa MAN membawa HP, akan tetapi yaaa HP di titip dengan guru piket sebelum siswa masuk ke kelas. Sekolah membolehkan siswa membawa HP karena ada siswa yang rumahnya jauh dari sekolah, dan mereka juga tidak membawa kendaraan.		
25	Peneliti	Apakah semua siswa menitipkan HP nya kepada guru piket ?		
26	Subjek	Kalau itu yaaa saya kurang tau, tapi siswa yang kedapatan membawa HP ke kelas, akan diberikan sanksi yaitu HP tidak akan di kembalikan sebelum tamat sekolah. Kemaren waktu bapak ngajar di kelas, ada siswa yang bermain HP, dan pada saat itu juga HP nya bapak tangkap.	Mengucapkan salam	Penutup
27	Peneliti	Baiklah. Terima kasih informasi yang sudah bapak sampaikan. Saya mohon maaf telah mengganggu waktunya. Terima kasih pak. Assalamualaikum wr wb...		
28	Subjek	Iyaaa... tidak apa apa, ngga masalah bagi		



Tema	Ide Pokok	Verbatim	Pelaku	No
		saya. Waalaikumsalam wr wb...		1

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Wawancara

Guide Wawancara

Gadget apa saja yang anda gunakan ?

Kapan dan dimana saja anda menggunakan gadget ?

Apa alasan anda menggunakan gadget ?

Aplikasi apa saja yang anda gunakan di gadget ?

Berapa lama anda menggunakan gadget ?

Apakah ada waktu jeda ketika anda menggunakan gadget dari jam 16.00-22.00 WIB ?

Seringkah anda menggunakan gadget sebagai alat komunikasi untuk telfon dan sms ?

Apakah anda sering menggunakan gadget sebagai alat bermain dibandingkan sarana belajar ? mengapa ?

Menurut anda, manfaat apa yang anda peroleh dari penggunaan gadget ?

Identitas

Nama : SR

Tanggal : 19 Februari 2019

Pekerjaan : Siswa

Tempat : MAN 1 Bengkalis

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Ide Pokok	Tema
1	Peneliti	Assalamualaikum wr wb, selamat siang	Mengucapkan Salam	Pembukaan
2	Subjek	Waalaikumsalam wr wb... selamat siang		
3	Peneliti	Hmmm....baiklah, sebelumnya saya berterimakasih kepada adek telah meluangkan waktunya untuk melaksanakan wawancara tentang intensitas penggunaan gadget. baiklah apakah bisa di mulai dek?	Izin ingin mewawancarai	Membangun Raport
4	Subjek	baiklah... bisa kak		
5	Peneliti	Begini dek... eee gadget apa saja yang pernah anda gunakan?	Subjek menggunakan gadget ketika di rumah, di jalan	
6	Subjek	Gadget...eee saya pertama kali menggunakan hp Asus, terus eee sekarang		

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



No	Pelaku	Uraian Wawancara	Ide Pokok	Tema
13		saya menggunakan Oppo.	dan di sekolah	
14	Peneliti	Kapan dan dimana saja anda menggunakan gadget?		
15	Subjek	Di rumah, di jalan, di sekolah dan gak tentu dimananya. Hampir semua tempat yang saya kunjungi, saya menggunakan gadget hehe		
16	Peneliti	Apa alasan anda menggunakan gadget ?	Subjek	
17	Subjek	Hmm alasannya yaa agar bisa berkomunikasi dengan orang lain. Kemudian, ya saya juga bisa bermain game, apalagi ya kak sekarang lagi trennya game PUBG yang tembak-tembakkan itu. Banyak aplikasi yang membuat saya ingin terus-terusan menggunakan gadget kak, instagram bisa melihat foto dan aktifitas teman saya, ya begitulah kak.	menggunakan gadget untuk berkomunikasi, bermain game, membuka aplikasi fb dan instagram	
18	Peneliti	Aplikasi apa saja yang anda gunakan di gadget ?		
19	Subjek	Saya menggunakan aplikasi WA (chat), instagram, dan fb.		
20	Peneliti	Berapa lama anda menggunakan gadget ?	Sudah ada	Perubahan gaya
21	Subjek	Saya menggunakan gadget dari pulang sekolah sekitar jam 16.00 WIB sampai jam 22.00 WIB kak	kencaduan (ketergantungan) waktu	hidup yang drastis untuk menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gadget
22	Peneliti	Apakah ada waktu jeda ketika anda menggunakan gadget dari jam 16.00-22.00 WIB?		
23	Subjek	Ada sih waktu jedannya kak, ya ketika mau makan sama solat saja. Udah makan sama		



No	Pelaku	Uraian Wawancara	Ide Pokok	Tema
42	Peneliti	solat ya saya main gadget lagi, soalnya kalau udah main game kak, gak bisa berhenti.		
43		Seringkah anda menggunakan gadget sebagai alat komunikasi untuk telfon dan sms?		
44		Sering kak		
45	Subjek	Apakah anda sering menggunakan gadget sebagai alat bermain dibandingkan sarana belajar? Mengapa?	Mengabaikan pelajaran dan lebih memilih bermain gadget	Kebutuhan bermain game di gadget di atas kewajiban belajar
46	Subjek	Sering kak, saya paling sering bermain game, kadang saya juga main game di kelas kak, tapi secara diam-diam, biasanya saya ngantuk dan tidak paham pelajarannya kak.		
47	Peneliti	Menurut anda, manfaat apa yang anda peroleh dari penggunaan gadget?	Manfaat dari penggunaan gadget	
48	Subjek	Banyak sekali kak, bermain game, mencari informasi yang saya mau, bisa berkenalan dengan orang lain, banyak sih kak		
49	Peneliti	Hmmm. Baiklah. Terima kasih informasi yang sudah adek sampaikan. Saya mohon maaf telah mengganggu waktunya. Assalamualaikum wr wb...	Mengucapkan Salam	Penutup
50	Subjek	iyaaa... tidak apa apa kak, ngga masalah bagi saya. Waalaikumsalam wr wb...		

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN K

SURAT-SURAT PENELITIAN

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas KM. 15 No. 155 Kel. Simpang Baru Kec. Tampan Pekanbaru- Riau 28293 PO. Box. 1004
Telp.(0761) 588994, Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail : fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI.1/PP.00.9/ 2019

Pekanbaru, 11 Januari 2019

Sifat : Penting

Lamp. : 1 (Satu) Proposal

Prihal : Pembimbing Skripsi

Kepada Yth. :
Sdr. Vivik Shofiah, M.Si
Dosen Fakultas Psikologi
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Pekanbaru.

Assalamu'alaikum Wr.Wb
Dengan hormat,

Bersama ini kami menunjuk saudara sebagai pembimbing dalam
penyusunan skripsi mahasiswa :

Nama : INTAN FITRIA
NIM : 11561203976
No. HP : 082174132123
Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan
Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis

Kepada saudara dimintakan memberikan bimbingan yang
menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan penulisan skripsi. Kami
harapkan bimbingan tersebut selesai dalam waktu maksimal 1 (satu)
tahun.

Demikianlah, atas perhatian dan kesediaan serta bantuan
saudara diucapkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan,
Wakil Dekan I.



Dr. H. Yasmarudin Bardansyah, Lc., M.A.
NIP.19690713 200312 1 004

Tembusan Yth.

1. Dekan Fak. Psikologi UIN Suska Riau Pekanbaru
2. Ketua Jurusan Fak. Psikologi.-

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas KM. 15 No. 155 Kel. Simpang Baru Kec. Tampan Pekanbaru- Riau 28293 PO. Box. 1004
Telp.(0761) 588994, Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail : fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VII/PP.00.9/3003/2018

Pekanbaru, 5 Desember 2018

Sifat : Biasa

Lampiran : -

Hal : Mohon Izin Prariset

Kepada
Yth. Kepala MAN 1 Bengkalis
Bengkalis.

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Intan Fitria
NIM : 11561203976
Jurusan : Psikologi
Semester : VII (tujuh)

ditugaskan untuk melakukan prariset di tempat bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis".

Untuk itu kami mohon bapak/ibu berkenan memberi izin prariset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
Dekan,



Dr. Hairunas., M.Ag.
NIP 19720828 200604 1 002

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/1268 /2019 Pekanbaru, 30 April 2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MAN 1 Bengkalis
Bengkalis

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Intan Fitria
NIM : 11561203976
Jurusan : Psikologi
Semester : VIII (delapan)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis."

Untuk itu kami mohon bapak/ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
Kuasa Dekan,



Nurhasnawati, M.Pd
NIP. 19630206 199303 2 001

Surat Kuasa
No. Un.04/F.VI/KP.07.6/1223/2019

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI

كلية علم النفس

FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/1364 /2019

Pekanbaru, 9 Mei 2019

Sifat : Biasa

Lampiran : -

Hal : Mohon Izin Riset

Kepada
Yth. Kepala MAN 1 Bengkalis
Bengkalis

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : Intan Fitria
NIM : 11561203976
Jurusan : Psikologi
Semester : VIII (delapan)

ditugaskan untuk melakukan riset di tempat bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis."

Untuk itu kami mohon bapak/ibu berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
Dekan,



Prof. Dr. Hairunas, M.Ag

NIP. 19720828 200604 1 002

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BENGKALIS
AKREDITASI A

Jalan Pembangunan I RT 03 / RW 02 Dusun Timur Desa Kelapapati Kecamatan Bengkalis
28751 No. Telp (0766) Fax (0766) 21517
Web : www.manbks.blogspot.com e-mail : manbengkalis@yahoo.com

SURAT IZIN

Nomor : B .042/Ma.04.13/PP.006/ 02 /2019

Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Bengkalis, dengan ini memberikan
Izin kepada ;

Nama : **INTAN FITRIA**
NIM : 11561203976
Perguruan Tinggi : UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Jurusan/Semester : Psikologi / VII

Untuk mengadakan Prariset dalam rangka Penulisan skripsi dengan judul:

**"HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI
BELAJAR SISWA MAN 1 BENGKALIS."** Dengan catatan dapat memberikan hasil
penelitian dalam bentuk *hard copy* dan *Print out* ke MAN 1 Bengkalis .

Demikianlah Rekomendasi ini kami berikan, agar dapat diperhatikan dengan
sebaik-baiknya.



Bengkalis, 04 Februari 2019

Kepala

H. Lukman

UIN SUSKA RIAU



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 BENGKALIS
AKREDITASI A

Jalan Pembangunan I RT 03 / RW 02 Dusun Timur Desa Kelapapati Kecamatan Bengkalis
28751 No. Telp (0766) Fax (0766) 21517
Web : www.manbks.blogspot.com e-mail : manbengkalis@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.564/Ma.04.13/PP.006/10/2019

Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Bengkalis, dengan ini
Menyatakan Bahwa telah dilaksanakan Penelitian Penulisan Skripsi an:

Nama : **INTAN FITRIA**
NIM : **11561203976**
Perguruan Tinggi : **UIN Sultan Syarif Kasim Riau**
Jurusan / Semester : **Psikologi /VII**
Judul Riset : **HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR
SISWA MAN 1 BENGKALIS.**

Demikianlah Surat Keterangan ini kami berikan, agar dapat diperhatikan
dengan sebaik-baiknya.

Bengkalis, 14 Oktober 2019



UIN SUSKA RIAU



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I & II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jenderal Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39119 Fax. (0761) 39117, PEKANBARU
Email : dpmptsp@riau.go.id

Kode Pos : 28126

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/22698
T E N T A N G



032010

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.V/PP.00.9/1344/2019 Tanggal 8 Mei 2019, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : INTAN FITRIA |
| 2. NIM / KTP | : 11561203976 |
| 3. Program Studi | : PSIKOLOGI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 1 BENGKALIS |
| 7. Lokasi Penelitian | : MAN 1 BENGKALIS |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 13 Mei 2019



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PROVINSI RIAU

Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Kantor Kementerian Agama Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
- ④ Yang Bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA
PROVINSI RIAU**

Jalan Jenderal Sudirman No. 235 Kotak Pos 11311 Pekanbaru (28011)
Telepon (0761) 24224; Faksimile (0761) 242242
Website : riau.kemenag.go.id



REKOMENDASI

Nomor : B- 54 /Kw.04.1/2/Kp.01.1/05/2019

Berdasarkan Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN RISET/22698 tanggal 13 Mei 2019 perihal Rekomendasi Tentang Pelaksanaan Kegiatan Riset/Penelitian dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Skripsi, dengan ini **Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Riau Memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :**

Nama	: INTAN FITRIA
NIM	: 11561203976
Program Studi	: PSIKOLOGI
Jenjang	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul Penelitian	: HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 1 BENGKALIS
Lokasi Penelitian	: MAN 1 BENGKALIS

Rekomendasi Riset/Penelitian diberikan dengan ketentuan :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini;
2. Adapun Rekomendasi Riset/Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan penelitian dalam pengumpulan data ini, sekian terima kasih.

Pekanbaru, 13 Mei 2019

a.n.Kepala
Plh.Kepala Bidang Pendidikan Madrasah



ILYAS, M.Ag
NIP. 197408272005011003

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Psikologi UIN Suska Riau di Pekanbaru
2. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Bengkalis
3. Kepala MAN 1 Bengkalis
4. Yang Bersangkutan

1. Ditaring mengumpul sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyedukan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT PENELITIAN



INTAN FITRIA, lahir di Bengkalis pada tanggal 14 September 1997. Anak bungsu dari pasangan bapak Drs. H. Sudirman MP dan ibu Puijum ini mulai menempuh pendidikan formal di TK Pertiwi dan lulus pada tahun 2003. Peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 048 Bengkalis, dan lulus pada tahun 2009. Selanjutnya, peneliti melanjutkan pendidikan di PMNH (Pondok Pesantren Nurul Hidayah) Bantan Tua, Bengkalis dan lulus pada tahun 2012. Setelah lulus dari PMNH, peneliti melanjutkan pendidikan ke tingkat MAN 1 Bengkalis dan lulus pada tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 peneliti diterima sebagai Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Fakultas Psikologi melalui jalur PBUD.

Peneliti melakukan penelitian di MAN 1 Bengkalis, dengan judul “*Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa MAN 1 Bengkalis*”. Di bawah bimbingan Ibu Dr. Vivik Shofiah, S.Psi, M.Si. Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Psikologi pada tanggal 18 Desember 2019, peneliti dinyatakan **LULUS** dengan prediket memuaskan dan berhak menyandang gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagian atau seluruhnya tanpa izin dari UIN Suska Riau.

penelitian ini tanpa mencantumkan sumber: penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.